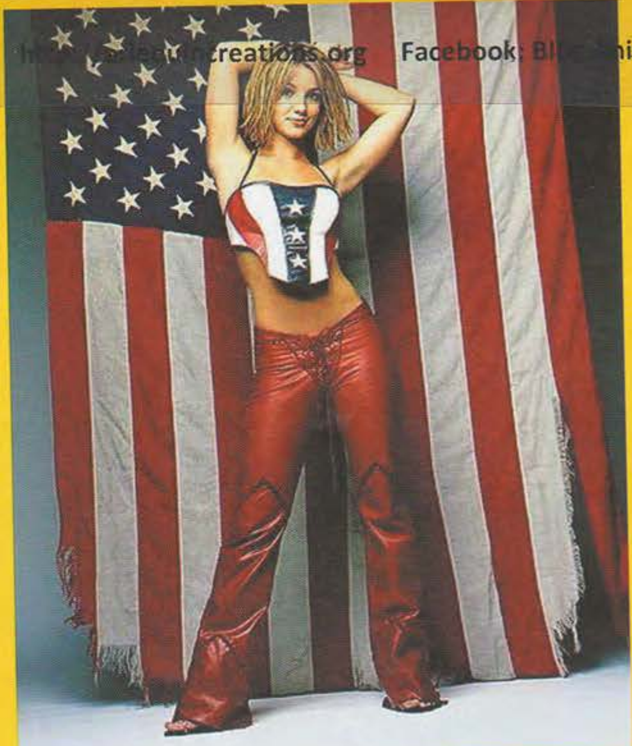

No.23
El arte de
KIA ASAMIYA
© studio Tron
Seinen
青年
Animación Japonesa y más...
BLUE
SUBMARINE
No. 6
kreuz
Weiß
MONONOKE
NO HIME
$ 20.00
03
7 509997 060224



PUEDE QUE SEAS FAN DE TU PAÍS..



Puede que seas fan de un anime...

Pero lo que si es seguro es que quedarás sorprendido por la gran cantidad de artículos de colección que diariamente se venden y compran en nuestro sitio. Monedas, Escudos, Medallas, Latas, Tarjetas, Comics, Películas, Fotos, Posters, Figuras, Videojuegos, Autógrafos, Aparatos Electrónicos, Libros, Música, Computadoras, Revistas...



DONDE COMPRAS Y VENDES DE TODO

Incluyendo fotos de Britney Spears

Foto de Britney-Asuka hecha por Animedia.com.mx

En Portada...

BLUE SUBMARINE No. 6



DIRECTOR GENERAL
Alan Chávez

JEFE DE REDACCIÓN
Rodrigo Olvera

DISEÑO
Guadalupe Villa Rmz.

PUBLICIDAD
María Luisa Gómez
55•56•79•24

VENTAS AL MAYOREO
55•38•35•42

COLABORADORES
Luis Antonio Avalos
Patricia Reynaga
Ericka A. Caballero
Daniel Vázquez
Nydia O. Ramos
César E. Olvera
Carlos Carbajal
Rodrigo Cobian

IMPRESIÓN
Diseño Ferza
Obrero Mundial 804
5538.3542

SEINEN es una revista mensual.
Marzo, 2001.

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO: **7626**
CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO: **10981**
Núm. de reserva al título en Derecho de Autor:
04-1998-052619374000-102

DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN:
OBRERO MUNDIAL 804. COL. ALAMOS.
MÉXICO, D.F. CP. 03400

EDITORIAL Seinen

Por Alan Chávez A.

¡Por fin estamos de vuelta!

Después de unas merecidas vacaciones, y de arreglar unos cuantos problemas internos en la revista, hemos regresado con un nuevo equipo de colaboradores.

Este ejemplar que tienen en sus manos es el número 23 de Seinen. A casi tres años de nuestra primera aparición, aún seguimos con ustedes a pesar de haber contado con algunos retrasos y cinco reestructuraciones, pero como casi miembro original de los fundadores de ésta (tomando en cuenta de que entré en el número 2), me doy cuenta de que Seinen jamás podrá desaparecer, siempre y cuando hagamos bien nuestro trabajo y nos mantengamos en el gusto de nuestros lectores, tal vez en el futuro llegue a haber otras reestructuraciones, entren o salgan colaboradores, pero lo importante es que mientras continuemos con nuestra labor de brindarles la información que ustedes desean, Seinen seguirá aquí con ustedes.

De momento nos despedimos y esperamos tener mas contacto con ustedes, y saber todas sus inquietudes, sugerencias y lo que quieran llegar a expresarnos, desde declaraciones de amor, pedradas o simplemente para saber de ustedes.

Tambien queremos hacerles la invitación para que nos envíen dibujos hechos pos ustedes para que podamos abrir una nueva sección en donde podamos publicar su arte.

Pueden mandarlos a:

Calle Valle de México Mz. 17 Lote 25 Dep. "B"
Colonia Fuentes de Aragón C.P. 55210, Ecatepec Edo. de México.



SUMARIO

BLUE SUBMARINE No. 6

POR ALAN CHÁVEZ A.



"Existe la posibilidad de alcanzar el máximo ideal. Todos nos encontramos ansiosos de esperar una nueva era. Cuando llegue ese día no estarás en mi lugar, exigiendo justicia y rechazando la semejanza mientras compartimos este mundo. Aprendiendo a vivir como hermanos en un mundo de paz"

Blue Submarine No. 6 es una serie que no sólo cuenta con unos excelentes efectos especiales generados por computadora y que combina la animación tradicional con gráficos CGI, al puro estilo de Titan A.E., sino que encierra en su historia un trasfondo que envuelve a toda la raza humana a través de la historia.

EQUIPO TÉCNICO

Esta serie fue realizada por el estudio Gonzo, uno de los más destacados en el ámbito de la animación en la última década y que ha sido responsable de Macross 7, Macross Dynamite 7, y de los últimos videojuegos de Macross VFX, VFX 2 y Macross Plus. Asimismo, ha producido los soundtracks de éstos, como del grupo Fire Bomber, en donde cantan Mylen Jennus y Basara Nekki de Macross 7, grupo que ha pesar de que solo ha aparecido en esta serie, lleva en su haber alrededor de 5 producciones (recomendable para todos los que gustan del J-Pop japonés y del Hard Rock).

Uno de los integrantes del equipo y quizá, el mas destacado, es Shouji Kawamori(creador de la saga de Macross) quien se ha encargado de la realización de Mechas ya sean Valkyrias, Robots, o en este caso, Submarinos.

El equipo planeó realizar animación por computadora combinada con animación tradicional, para crear una atmósfera que en verdad presentara un cataclismo como el deshielo de los polos (desde que apareció Water World, ésta ha sido una catástrofe muy utilizada), en donde los vehículos acuáticos cada vez son más necesarios para transportarse, de igual forma este medio sirvió para representar perfectamente las batallas en las profundidades de un océano, no tan brillante y claro sino uno obscuro en donde hay sangrientas batallas entre seres terrestres y acuáticos.



El combinar estas dos técnicas, ofrece gran libertad a los animadores de plasmar sus ideas, ya que en la computadora pueden recrearse atmósferas con cambios de luz y tomas que costarían bastante trabajo y tiempo hacerlas a mano, (muchos que hayan podido ver el especial detrás de cámaras de Titan A.E. sabrán de lo que estoy hablando), sin embargo realizar toda la serie por computadora limitaría a los animadores impidiéndoles recrear sus ideas, como el diseño de los personajes o en algunos casos de escenarios.

En esta serie no se utilizan tanto los gráficos CGI como en Titan A.E. en donde el 80 % era generado por computadora y el otro 20% de animación tradicional, en este caso se nivelaron las dos técnicas para narrar la serie de forma que el espectador se sintiera dentro de la trama, al cambiar de escenario, para ello se decidió combinar colores suaves de animación tradicional, con matices obscuros que representen al mar y las distintas explosiones de las batallas, efectos que en verdad lograron cumplir con su cometido.

LA HISTORIA



La trama nos muestra un futuro donde los habitantes terrestres y marinos se encuentran en guerra constante para demostrar cuál es la mejor raza. El responsable de todo ello es un científico de nombre Sokai, quien ha manipulado genéticamente a los seres marinos dotándolos de habilidades especiales para la guerra al igual que de una inteligencia que les permite razonar sus acciones y aprender. Por otra parte los seres humanos se encuentran a punto de la extinción.

Ambos bandos se equilibran en cantidad, ya que este científico ha acabado con más diez millones de personas, al derretir los ambos polos. Por lo que la raza humana solo quiere vengar a los suyos, y los seres acuáticos quieren demostrar que el tiempo de vida de los hombres ha llegado a su fin.

Los protagonistas de la serie son **Hio**, una chava de 18 años que representa la forma de pensar de la raza humana al solo buscar venganza por la muerte de los suyos, y **Hijama**, un marino freelance quien solo vive su vida sin esperar nada a cambio a menos que alguien le pague por su trabajo, y que logra darse cuenta de todo lo que está pasando por las mentes de ambos mandos y de su comportamiento ante la situación en la que se encuentran.

El Blue 6 es un submarino que forma parte de la flota Blue, una elite de vehículos acuáticos para la guerra, a las órdenes de las naciones que se han unido para acabar con los planes de Sokai, quien solo espera a que la evolución humana por fin dé el siguiente paso, y ayudará a apresurar el proceso de ésta.

EL TRASFONDO

El personaje de Sokai por una parte,

nos recuerda a Hitler, y por otro, a Moisés quien liberó a los Hebreos de la opresión Egipcia.

Como todos lo saben, los humanos han vivido en medio de guerras constantes, con tal de demostrar cuál es la raza superior.

También nos hemos dado cuenta que la guerra acarrea más guerra, pues bien, este hombre no es del todo el gran villano que suele querer conquistar el Mundo y acabar con sus enemigos, solo ha realizado este embrollo para mostrar el gran error en el que ha vivido la raza humana ante esta discriminación racial.

A través de la historia, cinco personajes representan a los inocentes de estas guerras.

▪**Hio** es la humana que solo piensa en vengarse de los hechos que la han llevado a involucrarse en la guerra, y quiere acabar a como de lugar con el enemigo sin importar el costo.

▪El **General Tiburón**, creación de Sokai, lleva el liderazgo de las flotas marítimas, un peón que anhela cumplir las peticiones de su padre, sin percatarse de lo que está haciendo, su móvil es demostrar ser el de mejor raza.

▪La sirena que ha ayudado Hijama a reponerse, ella es inocente de la guerra que está llevándose a cabo, no sabe porqué está sucediendo, solo que está mal, se ha dado cuenta de que los humanos no son tan malos y tienen los mismos temores que ella, así que ha decidido dejar de pelear.

▪Una de las ballenas del General (representa la duda del ¿porqué la guerra?), se pregunta porqué la sirena está ayudando al enemigo, al darse cuenta de las razones, comienza a dudar, ¿en verdad ellos pueden convivir en paz?, ¿piensan y sienten los mismo?.

▪**Hijama**, es el observador y la parte racional de todo este embrollo, él se ha percatado de las razones de Sokai sabe que las dos razas pueden convivir en paz, y tiene la duda de si Sokai está poniendo a prueba a la raza humana.

NOTA:
SI NO QUIERES SABER EL FINAL, YA NO LEAS ESTA PARTE.

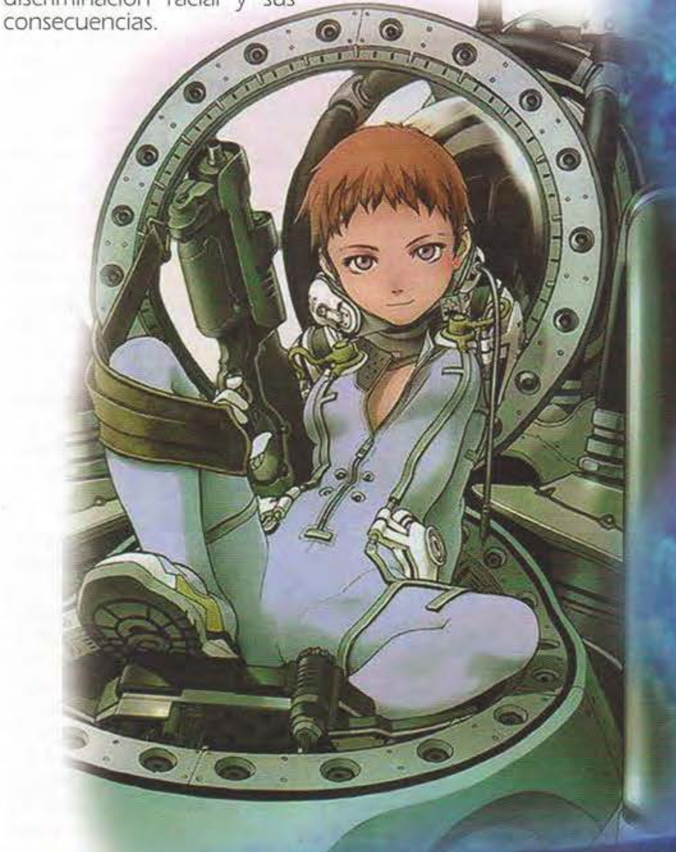
Al llegar con Sokai, éste cuenta a Hio y a Hijama que la raza humana ha cometido el error de la guerra desde su llegada al Mundo, y les muestra lo que ha creado: una villa con criaturas que no piensan en luchar sino en ayudarse los unos a los otros aun a pesar de sus diferencias genéticas. Afuera es lo contrario, por eso decidió eliminar a esa gente, para que la humanidad se dé cuenta que puede vivir sin demostrar la ambición de poder que ha acabado con su mundo poco a poco. Hio se enoja por ello, quiere matarlo, pero él le pregunta "¿acaso esto acabará con tu odio y agonía?".

Sokai revela que su corazón está conectado a una ojiva nuclear que acabará con todo el Mundo si él es asesinado. Que solo la muerte natural puede dejar en paz estos acontecimientos que han sido ocasionados por su culpa. Hijama logra convencer a Hio de que el destino decida la vida de Sokai. Éste se siente feliz, ya que por lo menos, la humanidad y la raza marítima pueden convivir en paz después de todo.

Al morir Sokai de causas naturales, su hijo, el general Tiburón culpa a Hijama de la muerte de su padre, y decide matarlo en venganza, pero Hijama le dice que si decide matarlo que lo haga, pero que antes hablen, para que no sea una muerte sin sentido y razón aparente, que fue la última petición de su padre; al escuchar lo sucedido, Tiburón reflexiona y deja en paz a Hijama ya que no fue su culpa, y se aleja con un sufrimiento del cual no es culpable una persona o un ideal, sino él mismo, al querer demostrar ser mejor sin atender a los suyos.

Como pueden darse cuenta **BLUE SUBMARINE No. 6** no es solo un despliegue de efectos especiales impresionantes y de acción sin límite, sino que nos muestra un error que costo muy caro a un reino con un gran potencial, todo con tal de proteger a los suyos, y que si se hubiera dialogado, se habría evitado una guerra entre hermanos.

Esto demuestra que la animación japonesa no es solo para niños y de paso, muestra valores a los más jóvenes sobre la discriminación racial y sus consecuencias.





Una enorme personalidad desconocida en México: KIA ASAMIYA.

Por Rodrigo Olvera Farrera

En 1987 un estudiante de diseño (bastante malo por cierto) edita un fanzine de ocho páginas de manga y lo envía a la editorial Kodokawa; tiene un golpe de suerte y le piden que dibuje una serie para su revista; éste decide lanzar el manga "Vagrant Shinseiki". De entonces acá ha colaborado tanto en ilustraciones, adaptaciones, música, series de animé, OVA's y videojuegos. Este artista que mantiene como autorretrato una persona con un letrero en la cabeza el cual dice: "imprimiendo ahora" (Now Printing) es KIA ASAMIYA.

Entre sus obras más sobresalientes destacan: Silent Möbius, Dark Angel, Martian Sucesor Nadesico, Steam detectives, Möbius Klein y la adaptación del manga de Star Wars Episodio 1, de las que más adelante haré una breve reseña. Otras no tan agraciadas son: Vagrant Shinseiki, Compiler, Gunhed y Assembler ox.

El reparto de influencias de éste mangaka es el siguiente: durante su infancia su mayor influencia fue el manga de Go Nagai (Mazinger Z) al lado de Shotaru Ishimori otro mangaka desconocido en México. Esto lo demuestra a manera de homenaje en una de sus obras más recientes: Nadesico. Le siguen en su adolescencia Katsuhiro Otomo (creador de Akira).

Sus gustos han cambiado drásticamente y en la actualidad prefiere a los autores extranjeros como Mike Mignola (Hellboy), Jim Lee (Gen 13) y Todd Mcfarlane (Spawn). También se cuenta como influencia el trabajo de la revista Heavy Metal europea y el trabajo de Syd Mead diseñador de Blade Runner.

Es imposible soslayar el hecho de que Kia Asamiya es uno de los dibujantes más rápidos del mundo, ya que logra un total de 75 páginas de manga por mes. Aunque se vio forzado a superar su ritmo habitual en su más nueva entrega: Star Wars Episodio 1, ya que la obra consistía en 160 páginas de manga. Pero eso no es todo, según él se aburre muy pronto y necesita trabajar en varios proyectos a la vez, de hecho ha llegado a publicar tres obras al mismo tiempo. Pero, como nadie puede conseguir dicha cantidad de páginas de tal calidad en tan corto tiempo, aún él necesita de ayudantes: un equipo conformado de siete personas,

Aquí vienen los nombres raros: Shinobu Ababe, (primer ayudante), Hirotaka Hokuma, Takashi Sakai, Tsutomu Isomata, Yuji Komatsu, Yoshiaki Nakahhama, y finaliza con Takako Ishida.

ESTUDIO TRON

Hay una relación causa-efecto entre Asamiya y el éxito; su nombre: Michitaka Kikuchi un ilustrador y diseñador gráfico famoso por su diseño de personajes en Detonator Orgun (animé de armaduras cibernéticas), Sonic Soldier Borgman (mechas), Good Morning Altea, Lighting Trap-Leine and Laika, Zeorymer, La escuela de Saint Mikael y Genji, así como por su supervisión en Bakumatu Shimatuki e Ikuser. también es digno de hacer mención su trabajo en el videojuego Torre de Gazel y Sark 2.

Ambos dirigen un equipo de producción de animé llamado ESTUDIO TRON (The Realtime Operating System Nuclev), del que podría decirse que su mayor éxito radica en Silent Möbius de los que cabe destacar su vasta calidad técnica, ya que es de lo mejor que se ve, a pesar de que para crearlos se le limitó el tiempo a menos de un año cuando la producción de un animé tarda de 12 a 18 meses en realizarse.

Esta compañía se organiza de la siguiente manera: con Kia Asamiya a la cabeza, quien es el departamento de creatividad, ya que él no interviene en el proceso de producción del cual está a cargo Kikuchi, quien posee el cargo de director y productor general. Así mientras Asamiya se concentra únicamente en el manga, éste otro desarrolla distintas áreas como lo son el animé, videojuegos, CD's.....El segundo director del estudio es Kazuo Tomizawa, quien estuvo a cargo de la producción y diseño de personajes de Lensman (el hombre de la lente).

El equipo de diseño de Tron consta de Yu Debichi, autor del manga Lurnmasker, aunque su mejor referencia es su trabajo en Record of Lodoss War (animé de fantasía épica) al lado de Mika Meiki quien participó en Gundam 0083 (anime de mechas gigantes). Los diseños mecánicos corren a



cargo de Takashi Watanabe, en cuyo currículo destacan su colaboración en Lensman, Vientos de Amnesia (animé futurista), Patlabor (mechas gigantes policíacos) y Akira. El especialista en mechas (diseños cibernéticos) y monstruos en Vampire Princess Miyu (animé de vampiros orientales) y por último Hiroyuki Hataike, el cual trabajó en Gunhed, Gundam y Orgun.

Como directores de animación tenemos a Masanori Nishi junto a Masahide Yanagizawa quien ha colaborado en las animaciones de Lamu y Battle mode. En dirección artística se encuentra con la experiencia de trabajar en RG Veda (animé de tema mitológico creado por estudio CLAMP) y Devil Hunter Yoko (animé de vampiros orientales muy a la Sailor Moon) a Teturo Aoki en colaboración con Masaki Kahishima el cual participó en Bubblegum Crisis (animé de mechas en un ambiente cyber-punk) Gall force (animé futurista).

En los demás cargos como el guión hallamos a Kei Juba quien ya antes había estado en Gainax (los creadores de Evangelion), en la dirección fotográfica está Tokuji Heijo, el cual colaboró en Bubblegum Crisis. Los efectos sonoros están a cargo del director de sonido Etushi Yamada quien coordina a Jumichi Sasaki con experiencia de Princess Miyu. Otros colaboradores de Estudio Tron son los editores Tsakaichi Tsuji y Shinobu Kawabara, la diseñadora mecánica y de juegos Mika Akaki, el ilustrador y diseñador mecánico Yu Dashibuchi, el productor de música Shunji Inoue de la compañía Sixties Music Network, la música Chiaki Ogasawara y el vocalista Hironobu Kageyama.

También digna de hacer mención su estrecha colaboración con Estudio CLAMP (creadoras de las Guerreras Mágicas) y con la compañía DARTS.



SILENT MÖBIUS

Esta historia nos introduce en espacio cyberpunk ubicado en el año 2023 en donde terribles demonios llamados Siniestros han hecho acto de presencia, pero para contrarrestarlos la policía crea una unidad especial llamada AMPD (Attaked Mystyfication Police Departament) la cual está conformada por cinco valientes jovencitas al mando de la capitana Rally quien sabe más de lo que aparenta sobre el adversario. Se podría decir que la protagonista es Katsumi quien es portadora de Grospoliner la espada sagrada la cual además de ser una indispensable arma contra el enemigo debido a su tremendo poder es una entidad conciente e inteligente.

La fuerza física en el grupo esta representada por la oficial Kiddy una morena de gran determinación, la inteligencia va de la mano con la oficial Lebia Mavelik, una genio de las computadoras y por lo mismo una Hacker de clase alfa especial.



Le ternura la encontramos en Yuki Saito una niña que esconde un tremendo potencial para la magia y la ultima integrante de este quinteto de féminas es la sacerdotisa Nami.

Silent Möbius llega a su fin el nueve de Mayo del 2000 en la publicación nipona Comic Dragon, en América se sigue publicando por Viz comic y en España es publicado por Norma editorial, aparte de los dos animés también esta la edición de la serie en video y laser disk, la cual consta ya de cinco volúmenes, también esta disponible en formato DVD, como también hay CD's de música (hay un sinfónico dirigido por la filarmónica de Rusia), un videojuego y figuras.

Por lo general los mangas no tienen continuidad con otros títulos, pero Silent Möbius si, y este otro título es Möbius Klein side: 0 el cual esta ubicado 24 años antes de SM ó sea en el año de 1999 y nos muestra las confrontaciones entre el padre de Katsumi con los primeros siniestros.

Dicha obra consta de solo 204 páginas y fue editada en octubre del 94.

DARK ANGEL

Aquí el autor nos transporta a un mundo mágico del cual no se puede decir con certeza que sea ó no la tierra, el mundo de Dark Angel está dividido en cuatro naciones. Cada una en un determinado punto cardinal y estas son regidas por un quinto país con ubicación en el centro, hay un tratado de no-intromisión en los demás países salvo con permiso de la nación central y cada territorio es dirigido por un maestro espiritual el cual tiende a ser un experto en una magia muy particular.



La historia trata sobre el sucesor del clan del gorrión rojo, un muchacho de 14 años llamado Dark el cual después de dar muerte a su maestro, el señor Sou en un combate tal como lo indicaba la tradición (me encanta su agradecimiento) debe viajar al país del centro al lado de Kyou, una diminuta angel llevando consigo la gigantesca espada de Sou como símbolo de su actual rango, sin embargo Dark es un despistado de primera y siempre llega a todos lados menos a donde debe metiéndose en una infinidad de situaciones peligrosas de las que debe salir utilizando su espada. Aunque Dark no es totalmente el héroe épico, ya que posee un terrible secreto el cual le dará un giro muy interesante a la historia, eso sin contar toda una conspiración de la que parece que Dark es un elemento clave.

Sin duda una historia muy bien pensada la cual ha sido publicada en la



revista new type en Japón, por Norma en España y por Viz en USA.

STEAM DETECTIVES

Esta historia se desarrolla en Steam City, una ciudad muy parecida a Londres en tiempos de la revolución industrial. Aquí el protagonista es un joven detective llamado Narutaki quien junto a la enfermera Rin-Rin, protege a los ciudadanos de los amenazadores Mechas de vapor (cálmate con Wild Wild West) que le manda su enemigo mortal; Night Phantom podemos decir que el estilo de dibujo es más tradicionalista y que en América fue publicado dentro de la revista Animerica asi como en España por Planeta d'Agostini. Además de que también posee animación. Otro punto recalcable en esta obra es la tremenda influencia de los comics de Batman que enseña el autor en esta obra.

MARTIAN SUCCESSOR NADESICO

Estamos en el año 2195 y la humanidad ha extendido sus dominios a la Luna y Marte ,pero enemigos provenientes de Júpiter conocidos solo como los lagartos juvianos han comenzado su ataque arrasando con las fuerzas unidas de la tierra, la única esperanza de la humanidad radica en... Una bola de desadaptados, indisciplinados y desequilibrados mentales buenos para nada, aunque con una pequeña ¿virtud? Son Otakus (aficionados al manga y el animé). Así es, creada y dibujada por Kia Asamiya Nadesico llevada al animé en 1996 por el estudio XEBEC, en una entrega de 26 capítulos. Cabe aclarar que esta es una animación que parodia las antiguas series de mechas, en donde los personajes son Otakus (inclusive son fans de una serie al tipo de Mazinger Z llamada GEKIGANGAR 3).

Pero siguiendo un poco con la historia. Ante la incapacidad de la milicia de la tierra al hacer frente al enemigo, una compañía llamada NERGAL hace acto de presencia desarrollando una tecnología hallada en las ruinas de una antigua civilización en Marte y consiguiendo como resultado: La astronave de combate Nadesico.

La tripulación de la nave está comandada por la capitana de 20 años Yurika Misamuri quien odia el alcohol y ama los dulces; una chica alegre que se la vive cantando a pesar de haber perdido a su madre, su padre es el militar Koichiro Misamuri, un oficial de alto rango de la Tierra.

Es imposible creer que una desubicada como Yurika pudiese ser capitán de una nave sin embargo fue escogida solo por batir récord en el simulador (hazme favor). Debo decir que Yurika al lado de toda la tripulación femenina del Nadesico está perdidamente enamorada del protagonista de la serie de tan solo 18 años: Akito Tenkawa el cual sincroniza sus movimientos con las unidades de combate cibernéticas conocidas como Aestivalis gracias a un nanocircuito implantado en su cuerpo, hecho que lo convierte en el mejor piloto de dichos mechas.

Debido a todo un embrollo queda atrapado en esta situación piloteando un Aestivalis carmesí y eso que él sólo aspiraba a ser un buen cocinero; él porta un extraño pendiente que sus padres le obsequiaron antes de fallecer el cual es un punto importante dentro de la historia. El otro piloto. Aestivalis masculino es Jiro Yamada, aunque él prefiere que lo nombren Gai Daigouchi ya que le parece un nombre mas heróico. Su Otaku-manía ó locura llega al extremo de nombrar a su Aestivalis: Gekigangar 3.

Las chicas que pilotean Unidades Aestivalis son: Ryoko Subaru de 18 años quien con su férreo espíritu de combate al lado de su modificado Aestivalis rojo se vuelve una combinación mortífera. Con un Aestivalis anaranjado encontramos a Hikaru Amano, quien en sus ratos libres se dedica a la creación de Dojinshi (manga de aficionados). La última piloto es quizás el personaje más extraño de toda la serie: al mando de un Aestivalis azul Maki Izumi de 18 años, una deprimente poetisa que perdió a su novio durante la guerra.

Otra de las admiradoras de Akito es Megumi Reynard, una enfernera y actriz de doblaje profesional (seiyu) que es la operadora de comunicaciones de la nave, el timón del navío está a cargo de la ex asistente del embajador; Haruka Minato de quien no se puede negar que es un cerebrito.

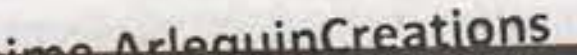
Como no debe faltar un experto en mechas, dicho cargo le corresponde a Seiya Uribataki el cual llegó a dar dentro del Nadesico huyendo de su esposa,

Es curioso pero la única persona cuerda a bordo del crucero es una niña de 11 años llamada Ruri Hocino cuyo nombre significa cielo azul, de un carácter frío y cínico que nos hace recordar a la coprotagonista de Evangelion: Rei Ayanami, la operadora del puente es un genio de los ordenadores la cual fue vendida por sus propios padres a Nergal cuando era un bebe, aunque su carácter no impide que esté enamorada de Akito e inclusive a veces es partícipe de las locuras de sus compañeros.



Este es un trabajo de Kia Asamiya, un autor creador de un estilo de dibujo tan personalizado que hace que uno odie ó ame sus obras, las cuales fuera de los eruditos del manga y el animé son desconocidas en nuestro país.

En resumen este es un trabajo que realmente vale la pena conocer.





MEGAMI KOUHOSEI: THE CANDIDATE FOR GODDESS

Por: Luis Antonio Avalos

Megami Kouhosei, mejor conocida en occidente como The Candidate for Goddess (El Candidato para una Diosa), es una serie de 12 capítulos, producida por Studio Xebec y Bandai Visual y transmitida cada lunes por NHK desde el 10 de enero del 2000. La serie está basada en el manga homónimo de la mangaka Sugisaki Yukiru (conocida en Japón por trabajos como DNAngel y la versión al manga de Brain Powerd).

The Candidate for Goddess es una historia de ciencia ficción donde hay mechas, poderes psíquicos y muchos adolescentes con distintas personalidades y formas de ver la vida enfrentados a una realidad no muy amable. De hecho, el concepto parece tomar elementos de otras series exitosas y mezclarlos con algo propio, lo cual resulta en un producto diferente por sí mismo pero que no puede ocultar sus diversas fuentes de inspiración. Para los fans occidentales se hará notar desde los primeros capítulos una seria influencia de Evangelion, teniendo un personaje muy parecido a Kaworu físicamente, otro que se la pasa diciendo "No quiero pelear" una y otra vez, recordándonos mucho a Shinji, mechas que tienen ese "aliento de vida" tan parecido al de los Evas (incluso hay espíritus misteriosos viviendo dentro de ellos) y hasta un tipo de sincronización requerida por parte de los pilotos para poder controlar estos mechas.

Pero no hay que dejarse llevar por esta impresión, pues la serie tiene varios puntos bastante interesantes que es agradable disfrutar. Para empezar tenemos los diseños de personajes de Shinichi Yamaoka, que para ser sinceros distan mucho de ser muy originales pero logran darle a la serie un cierto aire de variedad. El personaje con el diseño más interesante de todos es Kizna Towryk, la cual no se salva de caer en el cliché de la niña gato, pero que pese a todo se ve sencillamente adorable, siendo virtualmente imposible evitar disfrutarla (sobre todo por la forma en la que mueve sus orejas felinas de acuerdo a su humor, ¡kawaii!).

También tenemos las imágenes generadas por computadora, que a decir verdad están mejor logradas que en, por ejemplo, Titan AE y son más limpios que en Beast Wars. Estos gráficos por computadora están limitados a los mechas y a las naves, mientras que el resto de la animación es del tipo tradicional en dos dimensiones, logrando una mezcla bastante agradable a la vista. Además los diseños de los Ingrids o Diosas, nombre que llevan los mechas tripulados por los héroes de la serie, tienen un diseño igualmente interesante que debemos agradecerle a Shingo Takenaka y que resulta resaltado por el trabajo de rendereado.

Por el lado de la historia hay puntos malos y buenos. Los buenos puntos son los varios misterios que van apareciendo a lo largo de los 12 capítulos (del Curriculum 00 al Curriculum 11, lo que hace que a veces haya confusión en cuanto al número real de capítulos), las curiosas relaciones entre personajes (principalmente entre los pilotos con sus mecánicos o "repairers") y el sabor de humanidad perdida que se logra mediante la pérdida de las habilidades EX con cada pelea. Los puntos malos son los ya mencionados clichés y un final apresurado en el que no se resuelven todas las interrogantes que aparecen a lo largo de la historia, aunque esto último tiene una explicación: Como ya mencioné antes, el anime de The Candidate for Goddess está basado en el manga de Sugisaki Yukiru, el problema aquí es que cuando Akira Okeya, responsable de la adaptación y guión de la serie animada, recibió el encargo para preparar los 12 capítulos, la versión manga todavía no llegaba a su fin, estando apenas en su volumen cuatro (a la fecha hay 5 y ya se espera el sexto). Al parecer, Akira Okeya no pudo o no quiso darle un final real a la serie, y en vista de que el manga ha continuado con éxito, hay rumores que dicen que en realidad la serie tendrá una parte dos, lo cual llenaría de alegría a más de un fan y terminaría con las críticas a la adaptación de Okeya.

Pero pasemos a la historia, que para este punto seguro que ya hay varias dudas al respecto por ese lado.

Es el año 4088 S.C. Los humanos provocaron una catástrofe, una Crisis de Sistemas que ahora es conocida como Propiedad Perdida y que causó la devastación de varios planetas, dejando sólo uno de ellos intacto: Zion (otro parecido con Evangelion, el uso de referencias de tipo bíblico, como Zion que es la Ciudad Prometida). Ahora, la gran mayoría de los humanos vive en colonias espaciales y se han dado a la tarea de proteger Zion de los continuos ataques de sus enemigos no identificados y conocidos como Victims, los cuales se presentan (más similitudes con Eva) bajo distintas formas, normalmente gigantescas y extrañas.

Para defender a Zion de los Victims, la humanidad sólo cuenta con cinco enormes robots de misteriosa procedencia conocidos como Ingrids o Diosas, pues los cinco tienen formas femeninas. Los Ingrids sólo pueden ser piloteados por aquellos que reúnan una serie de características que son: Tener el extraño tipo de sangre EO y la habilidad potencial EX específica (las habilidades EX son distintos tipos de poderes psíquicos, sólo uno suele presentarse por persona).



La GOA (Goddess Operator Academy, Academia para Operadores de Diosas), es una organización especial dedicada al entrenamiento de adolescentes entre los 14 y 16 años para el manejo de Diosas. Sólo los 5 mejores candidatos serán los privilegiados en pilotear una Diosa, y 5 candida-







tas junto con estos pilotos se convertirán en las dedicadas al mantenimiento tanto de una de las diosas como de su piloto. Pese a los requerimientos especiales para ser candidato para piloto en la GOA, hay bastantes alumnos, todos ellos varones, por otro lado todos los candidatos para mecánico son chicas y hay una de ellas asignada para cada piloto, de forma que ambos, el piloto y su mecánico, deben aprender a complementarse, pues además del mantenimiento, es deber de estas chicas el servir como una especie de asistente de misión para los pilotos desde la GOA, viviendo todas las batallas a través de una experiencia virtual.

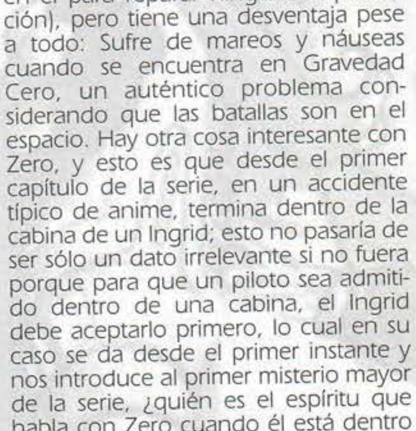
Sin embargo, hay algunas cosas que los candidatos ignoran con respecto a su papel, una de ellas es que las batallas con los Victims suelen ser bastante fuertes, de forma que los pilotos generalmente quedan malheridos y sus partes deben ser reemplazadas por Automics, partes mecánicas de repuesto. Entre más Automics tiene un piloto en su cuerpo, sus habilidades EX van debilitándose hasta que se pierden por completo, momento en el cual les es imposible continuar como pilotos. Así pues, uno de los elementos dramáticos de la serie es precisamente el saber que para que un nuevo piloto sea admitido, el anterior deberá haber perdido gran parte de sus poderes y tal vez incluso de su humanidad, estando el nuevo piloto destinado a un final similar si es que no muere en combate.



Con todo lo anterior como base es fácil imaginar una historia épica llena de batallas entre los heróicos pilotos de las Diosas y los Victims, y lo cierto es que las hay, pero en realidad la historia gira no en torno de los pilotos y las batallas reales, sino alrededor de las vidas de los jóvenes cadetes para pilotos y mecánicos, su lucha no sólo por aprender a complementarse sino en algunos casos a soportarse y la forma en la que se esfuerzan por alcanzar sus sueños compitiendo entre ellos mismos.

Para que todo quede todavía más claro, vamos ahora con los personajes más importantes (y otros no tanto pero aún así merecedores de alguna mención).

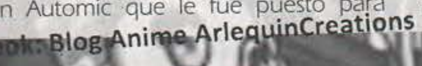
Empecemos con el personaje principal, **Zero Enna**, como es llamado por todos aunque en algunas escenas, flashbacks principalmente, es llamado Rei y quien es el candidato para piloto número 88. Se trata del típico héroe adolescente de shonen, un tipo extrovertido, impulsivo, lleno de energía, y con el toque irrespetuoso y a veces infantil que sirve como pretexto para un sinfín de situaciones cómicas. Su deseo es, como el de casi todos los cadetes, convertirse en un piloto de Ingrid, pues cuando niño una de las Diosas lo salvó de morir cuando su colonia fue atacada por un Victim. Su nivel EX es muy alto y además es un Zenoah, alguien con cuerpo perfecto (lo cual se refiere a que no hay Automics en él para reparar ninguna imperfección), pero tiene una desventaja pese a todo: Sufre de mareos y náuseas cuando se encuentra en Gravedad Cero, un auténtico problema considerando que las batallas son en el espacio. Hay otra cosa interesante con Zero, y esto es que desde el primer capítulo de la serie, en un accidente típico de anime, termina dentro de la cabina de un Ingrid; esto no pasaría de ser sólo un dato irrelevante si no fuera porque para que un piloto sea admitido dentro de una cabina, el Ingrid debe aceptarlo primero, lo cual en su caso se da desde el primer instante y nos introduce al primer misterio mayor de la serie, ¿quién es el espíritu que habla con Zero cuando él está dentro de la cabina y por qué el Ingrid lo aceptó tan fácil?



Kizna Towryk es la candidata para mecánico número 88, lo que significa que es la compañera asignada para Zero. A lo largo de la serie descubrimos que ella deseaba convertirse en piloto, pero debido a que no posee ninguna habilidad EX esto le fue imposible. También nos enteramos que sus simpáticas orejas de gato son un Automic que le fue puesto para reemplazar sus orejas humanas luego de que durante un accidente su sentido del oído se estropeó por completo (una excusa algo falsa para esas orejas, pero vamos, se le ven tan lindas que hasta eso se puede perdonar). Al principio Zero y Kizna no se llevan muy bien, pero durante la serie comienzan a entenderse y a vencer sus diferencias, Kizna incluso ayuda a Zero a perder las náuseas en Gravedad Cero y terminan siendo excelentes compañeros.

Hiead Gnr, candidato para piloto número 87, es un personaje misterioso, reservado y suspicaz que desde el primer momento muestra la antipatía que siente por Zero; los dos candidatos pelean entre ellos en cada oportunidad. Hace varios comentarios misteriosos al respecto de la relación que tienen él y Zero, dando a entender que son una misma cosa pero en polaridades opuestas. Se descubre que parte de su pasado fue muy difícil y que de ahí puede derivarse su extraña actitud. Hiead tiene un gran parecido con Kaworu, de Evangelion, y aunque este parecido se aprecia mejor en el manga, algo de este se permea en su diseño para la serie. La compañera de Hiead es Ikhny Allecto, quien desea acercarse a Hiead pese a que este le hace entender en todo momento que no la quiere cerca.

Clay Cliff Fortran, candidato para piloto número 89, es un chico inteligente y curioso que entró a GOA no para convertirse en un piloto realmente, sino porque sentía curiosidad por la organización. Le encanta accesar los archivos confidenciales del sistema de GOA, lo que le revela algunos detalles ocultos para los candidatos. En batalla no muestra un gran valor, prefiere ocultarse en las sombras y cuando se ve en la necesidad de pelear no suele durar más que unos cuantos segundos. Su mecánico es Saki Mimori, quien se siente frustrada a cada momento por la cobardía de su piloto asignado.



Yamada Kushida y Roose Sawamura son los candidatos para piloto números 86 y 85 respectivamente, sus mecánicos son Tsukasa Kuscha y Wrecka Toesing. Roose está pasado de peso en un principio, pero Wrecka lo ayuda a bajar de peso con un "secreto" que no revelan a nadie.

Erts Virny Cocteau, candidato para piloto número 05, es el candidato que va a la cabeza en la selección para posibles pilotos, sin embargo él tiene miedo de pelear (es el personaje antes mencionado que se pasa diciendo "no quiero pelear") debido a que su EX es un tipo de telepatía y cada que lastima a alguien él siente su dolor. Luego de ser compañero de Zero durante una sesión de entrenamiento, ambos se vuelven muy



G•O•A

buenos amigos. La mecánico de Erts es Rome Lotte.

Azuma Hijkata es el instructor de los candidatos. Zero le recuerda a sí mismo cuando era un candidato y piensa que tiene un gran potencial, aunque no se lo dice directamente. En el pasado Azuma fue un piloto destacado, y durante una batalla perdió a su mejor amigo. Es un instructor estricto pero justo, lo que se nota desde sus primeras apariciones.



Teela Zain Elmes es la piloto del Ingrid Aenoah C R Ernn Laties, la Diosa Blanca. Ella ha piloteado la Diosa durante mucho tiempo a diferencia de otros pilotos y curiosamente parece no tener un mecánico. Como Zero, con quien tiene un misterioso vínculo, ella es una Zenoah. También cabe notar que ella es la única mujer piloto, algo notorio si se tiene en cuenta que no sólo todos los otros pilotos son hombres, sino que todos los candidatos para piloto también lo son.

Gareas Elido es el piloto del Noah Z M Eeva Leena, es un piloto temperamental e impulsivo. Es en la cabina de su Diosa donde Zero cae por accidente en el primer capítulo. La mecánico de Gareas es Leena Fujimura, quien parece entender la forma explosiva de ser de Gareas.

Yu Hikura, un chico de corta estatura, muy silencioso y aparentemente introvertido, es el piloto del Ingrid Noah A M Tellia Kallisto. Algo curioso acerca de él, considerando su frágil apariencia, es que su Ingrid basa su ataques en la fuerza y el ataque directo. Su mecánico es Kazuhi Hikura, su hermana, quien como él es bastante silenciosa e introvertida.

Ernest Coure es piloto del Noah Z M Luhma Klein, Ingrid que requiere la habilidad EX específica de "leer corazones y mentes", habilidad que Ernest y su hermano Erts tienen, él y Yu se entienden bastante bien aunque su comunicación es silenciosa, lo que no le causa mucha gracia a Gareas. Turne Youg, su compañera, está enamorada de él y de manera sutil él parece corresponder. Algo desesperante ver a estos dos en este estado durante toda la serie sin jamás llegar a nada.

Piloteando el Noah A M Agui Keameia se encuentra **Rioroute Vilgyna**, un tipo que parece no darle mucha importancia a las cosas. **Phil Phlera Deed** es la mecánico asignada a Rio (como le dicen amistosamente) y se preocupa mucho por él cada que sale a pelear.

La **Dra. Rill Croford**, una mujer vanidosa a la que le llaman la "Madona Blanca", y las dos enfermeras que atienden a los heridos, son otros personajes que no se podía dejar de mencionar, pues aunque sus papeles no son los más importantes o dramáticos, sí sirven para que varias situaciones cómicas (del tipo de venas que se inchan antes de dar un golpe que manda volando a alguien) se den a lo largo de la serie.

Y finalmente, Kuro Ruboudo, un misterioso hombre que suele reunirse con Teela para hablar. Es entre estas charlas y los recuerdos de Zero que la relación entre el joven candidato y Teela va haciéndose más clara.

Ahora, si después de todo lo anterior se ha despertado una curiosidad por ver esta serie en quien esté leyendo estas líneas, bueno, hay algunas noticias interesantes.

Cartoon Network, el canal que como todos sabemos transmite desde hace un tiempo y con éxito Card Captor Sakura, se ha interesado en adquirir los 12 capítulos de The Candidate for Goddess. Cartoon Network piensa dirigir esta serie a un público de entre 7 y 13 años pese a que está originalmente pensada para un público de 13 años en adelante y esto podría significar el cambio de algunas líneas en el guión y tal vez la edición de algunas escenas, al menos el público americano podrá conocer esta obra.

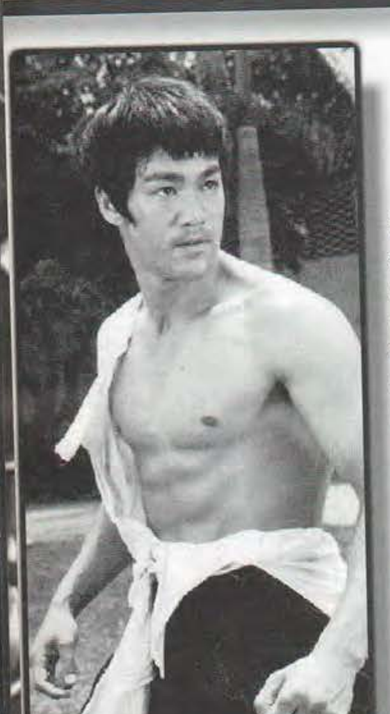
La serie también pasaría por un ligero cambio de nombre, renombrándosele Candidate for Pilot (Candidato para Piloto), y si todo sale bien, se estará transmitiendo por Cartoon Network a partir del otoño del 2001 junto con otras dos series, la ya conocida entre los fans Outlaw Star (con 26 capítulos) y lo que se ha dado en describir como una especie de crossover entre Batman y Gundam: Big-O (serie de 13 capítulos).

Analizándolo, no suena tan mal, ¿verdad?



ARTES MARCIALES LEGADO DE ORIENTE

Por: César E. Olvera



¿Qué es "arte marcial"?

Para identificar el verdadero arte marcial primero tenemos que definir que no es un arte marcial.

Deportes de contacto

Son todas aquellas actividades deportivas en las cuales existe un contacto físico brusco o moderado normatizado por reglas, las cuales son generadas por federaciones o confederaciones, algunos de estos deportes son: El box, la lucha libre, el kick boxing, full contact, vale todo, aerokick, etc. Todos estos deportes organizan eventos, torneos o campeonatos constantemente, su finalidad principal es obtener el mayor número de trofeos o títulos y combatir meramente por gusto haciendo a un lado la filosofía, principios y preceptos de las verdaderas artes marciales.

Defensa personal

Hay una diferencia muy radical entre lo que es el arte marcial y la defensa personal, debemos entender que la defensa personal es un prisma de los más efectivos movimientos extraídos de diversos estilos de artes marciales para lograr una técnica realmente efectiva para combatir a nuestros semejantes lastimándolos de la manera más efectiva posible. Obviamente estas técnicas son propias para guardaespaldas, militares o agentes policiales para los cuales es su trabajo y su vida depende de su preparación para el combate por lo cual no se pueden dar el lujo de buscar el verdadero camino de las artes marciales en el cual la violencia es la última opción.

Después de esclarecer este punto de confusión podemos iniciar un recorrido cultural sobre las artes marciales las cuales han inspirado a tantos guionistas para darle la importancia o fondo a sus personajes ¿pues quién no ha oído hablar de los ninjas o samurais? ¿O del karateka Ryu y su Hado-Ken? ¿O del taekwondoi Kim Kaphwan? ¿O el mismísimo Goku de Dragon Ball el cual difundió tantos conceptos, preceptos y técnicas de las artes marciales? ¿Pero nos hemos preguntado dónde nace realmente el concepto del "ki" por ejemplo? ¿Dónde se basaron para crear la idea del Kayo-Ken o el Hado-Ken? Realmente no nacieron en la mente de un mangaka, son las más elevadas ideas de perfección de las artes marciales que fueron tomadas para crear héroes diferentes que hicieron un gran impacto en los corazones de todos los que tienen un lugar para la fantasía.





Pues bien, vamos a remontarnos hacia aproximadamente 500 años a.C. en el Oriente. Principalmente en la India, China, Japón y en el Tíbet se propagó el Budismo, una doctrina que tiene como contexto principal los más nobles ideales de paz, amor y autosacrificio teniendo como mesías a Buda "El Iluminado" (Siddharta Gautama) quien nació aproximadamente en el año 563 a.C. y es el equivalente oriental a

Cristo (el Ungido, Jesús de Nazaret). Pues bien los principales grupos budistas de oriente eran los lamas en el Tíbet, los shaolin en China, los yamabushis en Japón, y obviamente los budistas en la India. El principal objetivo de estos monjes era tratar de alcanzar el Nirvana o estado de iluminación y paz absoluta por medio de la reflexión y meditación. Entonces un monje budista de la India viajó a China con los shaolin y les enseñó una forma dinámica de meditación, en la cual el sacrificio corporal y el perfeccionamiento de los movimientos de combate desarrollaba su energía interna o "chi", conocido en Japón como "ki". Esta fuerza vital se encuentra dentro de todas las personas, es la fuerza del espíritu que reside en la base del abdomen conocida como "hara" o cavidad energética. Concentrándose por medio del entrenamiento en el hara se extiende el "ki" a todo el cuerpo creando un desarrollo de fuerza interna con la cual se pueden ejecutar técnicas asombrosas como la "camisa de hierro" con la cual el cuerpo se endurece de tal manera que puede recibir los más terribles golpes sin sufrir daño aunque en ese momento no se puede contraatacar, así también la técnica de "fuerza extraordinaria" con la cual por unos instantes la fuerza se multiplica increíblemente pudiendo realizar proezas de fuerza de enorme magnitud (como el Kayo-Ken).

Se cuenta que este monje era y aparentemente fue el único que logró desarrollar y controlar la técnica "Hado" que se traduce como "ola de energía" y realizar el "Hado-Ken" (Golpe de Ola de Energía) que consistía en concentrar todo el "chi" posible en el "hara" para luego lanzarlo con las palmas de las manos. La onda invisible era capaz de destruir enormes rocas.



Así pues, este enigmático monje viajó a Japón y allí conoció a los yamabushi, los monjes de las montañas, a los cuales también les enseñó sus increíbles técnicas, pero lo más importante es que los primeros guerreros de las artes marciales eran hombres santos de mucha fe que estudiaban el perfecto arte del combate para evitarlo, así como un doctor estudia la enfermedad no para crearla, sino para evitarla, curarla y erradicarla, pues no se puede combatir lo que no se conoce ni se puede hablar de paz sin saber lo que es la guerra. Perfeccionarse y ser fuerte es la base, porque sólo los débiles sucumben a la violencia y sólo por y en nombre de la justicia se deben usar las artes marciales. Y aún así cada vez que un golpe es lanzado en el nombre de la paz siendo que la misión que un hombre inició hace ya miles de años ha fracasado.



Ese increíble hombre fue: El monje Bodidharma, el padre de las artes marciales, quien creó, desarrolló y enseñó obviamente a los más dignos los secretos más profundos del arte marcial. Lo poco que sabemos de la existencia de este enigmático personaje. está contenido en los tratados de historia y mitología del Japón, uno es el "Kojiki" escrito en el año 712 d.C. por Yasumora Ohno el Aristoteles de oriente y otro escrito en el 720 d.C. por Nihon Syoki.



La información contenida en este artículo es apenas el comienzo de la historia de las artes marciales.





Meteorix

5.9 NO APROBADO

Por: Cobi

Un supuesto meteorito estaba a punto de estrellarse con la tierra y acabar así con la vida en el planeta (nada que ver con Bruce Willis), pero los Estados Unidos crean un cañón mega lasser con el cual destruyen en mil pedazos al amenazante cuerpo celeste conocido como Meteorix, de esta manera Norteamérica salva al mundo para mayor regocijo de su entonces presidente, Arnold Schwarzsenegger, eso es lo que todo el mundo cree pero en realidad Meteorix es una astronave alienígena, pero hasta el mismo presidente que atrás de los creativos del cañón se halla una organización extraterrestre nazi la cual está conciente de la verdad absoluta detrás de Meteorix.



Así comienza a desarrollarse la trama de esta historieta. Estilo mega 100% mexicana que toma por protagonista a un estudiante de secundaria, mexicano, soñador, enamoradizo y atarantado pero sobre todo muy divertido, de nombre Aldo Alva, quien por azares del destino se ve involucrado con un gran poder las cápsulas Napp nano, (armaduras procesadoras de poder) provenientes de meteorix las cuales son cápsulas energéticas indestructibles las cuales se pueden fusionar con cualquier organismo Biológico transmutando su A.D.N. Aldo recibe una de estas cápsulas siendo así dotado de habilidades extraordinarias, y cada vez que derrota a un oponente la cápsula Napp del mismo se fusiona con él, quien bajo el cambio físico que le ocasiona activar su poder Napp, decide llamarse Meteorix, sin embargo, dentro de su faceta de héroe no solo debe enfrentar a enemigos tan temibles como el cruel General Morder quien oculta un temible secreto... (en torno a sus preferencias sexuales!), el Dr. Tatema quien siempre se encuentra deglutiendo algo, el Cholo Drako, y el agente Black, los cuales con el fin de atrapar al joven Alva son capaces desde hacerse pasar por extremistas religiosos hasta raptar al amor de Meteorix y por último el Agente boble M, quien es un personaje Bishonen muy a la mexicana (cualquier parentesco con Marylin Manson es mera coincidencia) y sin contar a los guerreros Napp que Tatema manda en contra de Aldo, como son Firulator, Gansitron, Protopteridium, Pinguitrón y un sin fin de personajes bastante divertidos y originales, sino también debe hacerle frente al verdadero horror al llegar a su casa y toparse con una familia demasiado especial (y cariñosa), estudiar como burro en la escuela para así poder comprarse su aparato de videojuego y encima de todo esto ¡trabajar!!! y por si esto fuera poco soportar los desprecios de Eva Valdés, su siempre amor imposible y parte fundamental dentro del desarrollo de la historia, afortunadamente Aldo cuenta con el apoyo incondicional del May, su compañero de toda la vida, Lucy, quien ha vivido eternamente enamorada de Aldo, lo cual ha pasado a formar un círculo amoroso poco común. Aunque el apoyo más grande del protagonista, reside en Cazandra, quien es una guerrera Napp, que ha de guiarlo y apoyarlo en contra de sus enemigos, esta mujer gato, con el fin de acercarse al personaje central con todo y sus dos perfiles (el héroe y el puberto), toma por identidad secreta a una maestra de Educación Física, confiando en que él es el Guerrero Napp Universal. Ya que el planeta Tierra y justamente en México se encuentra el entronque de las 4 razas cósmicas (negra, amarilla, cobriza y blanca).

Contando ya con 17 números publicados a todo color, con un excelente guión a cargo de León Márquez y una historia y trazo nada despreciable por parte de Jorge Break, Meteorix es una historieta que te mata de la risa de principio a fin, sin embargo eso no la vuelve del todo una historieta cómica, ya que su historia, acción, romance y trama no demeritan para nada. Todos estos elementos han conseguido perfilar a ésta entre una de las mejores.

Ciertamente este comic quizá no sea apto para eruditos o puristas del estilo japonés dado a que el estilo de dibujo de Break aunque si semeja un poco al oriental, es algo muy original, por lo tanto tiende a disgustar a aquellos que prefieren estrictamente comic americano o manga ya que Meteorix no es ni una cosa ni la otra, es simplemente Meteorix.

No está por demás mencionar también que este comic o manga o lo que sea, logra satisfacer a todo aquel que busque divertirse con una trama dentro de la cual es difícil dejar de identificarla con nuestra propia vida y verla reflejada de forma poco común. porque quién no ve en Eva el rechazo de una mujer o quién no recuerda el batallar de los exámenes para a fin de cuentas reprobar o un ejemplo más sencillo ¿acaso el primer empleo no se vuelve inolvidable?

En resumen. Meteorix es una historia que expone de manera satírica los problemas, anhelos, conflictos, e ilusiones de los chavos sin dejar de gustar a un público en general.

ENTREVISTA CON JORGE BREAK

POR RODRIGO OLVERA FARRERA.

La siguiente es una breve entrevista que Jorge Break tuvo la amabilidad de otorgar a Seinen.

Tu nombre completo y tu edad ¿es?...

Dejémoslo en Jorge Break y tengo 30 años.

¿Cómo y cuándo te decidiste a ser dibujante?

¡Ah caray!!! Mmm, híjoles, creo que no lo sé. No hubo un momento en que dijera voy a ser dibujante. Tal vez cuando fracasó mi grupo punk, "Nacidos en Bagdag" fue que decidí serlo.

¿Cuáles son tus influencias y qué artistas del medio admiras más?

Bueno pues iré numerando de mayor a menor. Comenzaría con Erick Larsen, Kia Asamiya, Jack Kirby, Ibáñez, Mike Mignola, Masamune Shirow, Satoshi Shiki, Masami Obari, el frances Enki Bilal, Carlos Jiménez, Juan Jiménez, Fernando de Felipe y por supuesto Joe Madureira. El arte de Capcom también me ha influenciado mucho.



Dentro de lo que has hecho, es Meteorix tu obra preferida?

No, creo que aún no tengo esa obra preferida.

¿Estudiaste



artes gráficas o algo relacionado?

En si, no. Tomé artes plásticas en la prepa, un taller de diseño con el maestro Peinthbert y mi etapa más feliz fue en un taller de cine en el Carrillo Gil y llegué a trabajar en un despacho de diseño gráfico por espacio de tres años, fue allí donde aprendí diseño.

¿Has contemplado alguna vez una animación para Meteorix?

Cuando cumplamos un año ya veremos, y es que hablar de animación está muy complicado. Aunque voy a luchar por eso, creo que es el sueño de todo dibujante.

¿Nos podrías decir cuál fue tu primer trabajo a nivel profesional y cuáles le siguieron hasta llegar a Meteorix?

Comencé en la revista Mad México parodiando ovnis por ahí del 93 con un estilo semejante al de Ibáñez de Mortadelo y Filemón. Luego me tocó entintar en historieta a nivel más profesional en la pura banda de editorial Aga, eso fue de 1994 a 1995. Mi siguiente trabajo era en Toukan Manga en donde me tocó la adaptación del manga de Captain Tsubasa, conocida en México como "Supercampeones" eso fue del 95 al 97. Allí cambié mucho del estilo de dibujo original, lo que me ganó muchos detractores, también ese fue mi primer trabajo como dibujante de historieta. Allí tuve la oportunidad de presentar una historia netamente mía; Mortal Fighters, muy al estilo de los juegos de pelea, la cual yo también dibujé y creé, el guión corría a cargo de Julio García; después de eso entré al mil chistes por ahí del 98 y finalmente en mayo del 2000 se comenzó a publicar Meteorix.

¿Cómo surge la idea de Meteorix?

-Surge con la búsqueda de algo de mayor gusto popular, algo con lo que los chavos de secundaria se identificaran, algo como el simon simonazo o la pura banda, algo con acción y que fuera en manga y también más contemporáneo. En realidad Meteorix partió de un grupo Sentai como los Caballeros del Zodiaco, cabe recalcar que aquí el personaje central no era Aldo, sino una niña Darketa, pero me terminó pareciendo tan atarantado que me encantó y decidí hacerle su propia historieta, algo como un Peter Parker de nopal, dejando así a la chica gótica con su equipo para otro proyecto que espero sacar en un futuro próximo.

¿Nos podrías comentar algo de ese proyecto?

Bueno, pues me gustaría hacer de esta una historia más seria y oscura aunque sin perder la línea humorística, algo como la línea de Beast War, Transformers, en donde Optimus es la parte seria, aquí viene siéndolo la darky.

¿Y cual sería el nombre de esta chica misteriosa?

Eso es una sorpresa.

¿Vas a dibujar también esa historia?

No lo creo, tengo contemplado a Cesáreo Aguilar "Cess" para ese proyecto, él ya hizo un pin-up, para Meteorix en el número 4 y tiene mucha influencia del comic europeo, aunque este seguiría siendo manga, de hecho un manga más oscuro como lo es: Alita Battle Ángel.

Regresando a Meteorix, los chistes ¿quién los hace?

En su gran mayoría León Márquez

¿Quién hace las guías de color y quién decide el mismo en tus personajes?

De eso se encarga Paty Mariscal y yo asesoro a Paty cuando diseñamos el color de los personajes así que allí se puede decir que esa área es entre los dos, aunque ya en la editorial el color digital corre a cargo del equipo ICE comandados por el capitán frío.

¿ Hay algunos errores o confusiones con los nombres que te gustaría mencionar?

Pues si, a Lucy en realidad se iba a llamar Lucila y de repente ya se llamaba Lucía o el papá de May que originalmente se apellidaba Yánez Treviño y cuando me di cuenta ya era Núñez Yánez.

Supongo que Meteorix debe ser una carrera contra el tiempo ya que lo entregas quincenalmente ¿cuál es tu velocidad de dibujo?

De tres páginas diarias o eso intento

¿Qué proyectos tienes a un futuro cercano?

Sobre todo consolidar la revista, después si se puede en el equipo Sentai que te comentaba hace un momento, Mortal Fighters es otra de mis ambiciones, la que me gustaría que fuera una revista independiente, todo eso y tratar de participar con los chicos de extropia. Bueno eso si Meteorix me da chance porque es un niño muy egoísta.

A continuación les mostraré una lista con los artistas mexicanos que han colaborado en Meteorix, mandando sus pin-ups, los cuales han sido publicados en la contraportadas de dicha historieta:

Paco Medina quien trabaja en DC con el comic de "Man of Steel" y también en la adaptación del Planeta de los simios de Dark Horse, Francisco Velasco "Vlasco" quien entintó "cable" junto con Omar Ladrón y actualmente entinta los comics de "impulse" "Superman" y "El planeta de los simios", Edgar Delgado creador de ultrapato y "Los valiants" y colorista de Battle gods "Chaak" publicado por Dark Horse, actualmente colorea "Outland" de Humberto Ramos, José Quintero creador de Buba publicada por vid, Adaliza Zárate creadora de I,doll y Robin entre muchas otras, actualmente trabaja en su propia revista; "abre una ventana" que publicará próximamente edito poster. Paco Herrera dibujante de Kamikaze también de Humbertro Ramos, Ricardo Oznaya creador de antítesis y dibujante del proyecto "Power Rangers" de editorial Vid, Ulises Grostieta, Cesareo Aguilar, Miguel Angel Reyes, Ramses Meléndez Estrada, Alan Otero y no hay que olvidar la colaboración extra del mangaka mexicano, Jorge Resendiz "Kokoro" quien además de su pin-up realizó un complemento navideño de tres páginas dentro de la historieta, así como el pin-up del argentino Lucas Marangon quien trabaja para Dark horse en el comic R.I.P.D. y en Stars Wars.



Ventas y compras de Anime por Internet?



Tal vez este término no sea muy extraño para muchas personas que navegan muy seguido por Internet, pero para los que no conocen demasiado sobre el asunto, es de esperarse dudas sobre como se manejan este tipo de compras y si hay posibilidades de adquirir en México productos de anime, comics, y videojuegos por Internet, y que sean accesibles para nuestro bolsillo o en todo caso si es posible que podamos nosotros vender cosas nuestras por este medio. Y es que actualmente, para comodidad de muchas personas es más sencillo este tipo de compras, donde se busca o se vende el objeto deseado desde su propia casa, sin tener que batallar buscar en persona a alguien que le interese el recorrer largas distancias o simplemente evitarse la travesía de andar por las ciudades, con todo lo que esto acarrea como la gente en las calles, el metro, los camiones, etc.

Pues bien, actualmente Mercado Libre nos ofrece ambas posibilidades y más, ya que es un sistema de subastas. En ellas puedes encontrar ofertas de productos tales como audio casetes, posters, y películas, desde un peso, o libros de arte bastante económicos, pero si otra persona ofrece una oferta más alta pues se la lleva hasta que alguien más mejore la oferta en el tiempo transcurrido durante la subasta. Un procedimiento muy sencillo, y de igual forma tu puedes subastar tus productos, y si tienes suerte tus productos pueden llegar a ser más cotizados y te ofrezcan una mejor cantidad de dinero de la que pedías originalmente, siempre y cuando tus productos sean de lo más atractivo para los consumidores.

Y es sencillo participar en estas subastas sólo es cuestión de registrarse como usuario con todos nuestros datos, publicar la oferta en la sección correspondiente a nuestro producto, como comics, videojuegos, anime, coleccionables, música, etc. A partir de aquí, es cuestión de dar una oferta baja que se les haga atractiva a los usuarios, determinar el tiempo de subasta o que las ofertas alcancen la cantidad deseada por nosotros. Una vez que se vendan o que compremos nuestros productos, Mercado Libre nos enviará los datos del usuario que compró o vende los productos deseados. Nosotros nos pondremos de acuerdo con él para citarnos y realizar la transacción o se determinará el proceso de la negociación.

Como ejemplo les podemos comentar que de los productos más curiosos que se han vendido en Mercado Libre han sido:

- Figuras de Resina de los distintos personajes de Evangelion a precios realmente bajos.
- DVD Multiregión de Evangelion
- DVD de la Princesa Mononoke
- La nueva Expansión Magic Transmigracion (Planeshft)
- Acuarelas de Saint Sella
- Comics de colección desde 1 peso.
- Playstation 2, PS One, Dream Cast, al igual que accesorios para estos sistemas.
- Todo lo que necesites para tu I Mac o tu PC
- Una extensa colección de discos compactos.
- Posters coleccionables, de películas, convenciones, etc.
- Autógrafos de artistas, dibujantes o escritores favoritos.

En pocas palabras toda una gran variedad de artículos de tu interés a tu alcance, y tu también puedes participar, vendiendo tus propios productos, desde la comodidad de tu casa y de igual forma si andas en busca de algún producto en específico, tan solo intérnate un rato en Mercado Libre, y podrás encontrar todo lo que desees a precios realmente accesibles.

Extra:

Gracias al apoyo de mercadolibre.com el Evangelion Fan Club Mexico dará a conocer el 31 de Marzo del 2001 su nuevo proyecto que consiste en un fanzine cultural llamado "El Proyecto E!" la cita es en el Centro Cultural Jose Marti (Dr. Mora #1, Centro) a las 14:00 hrs.







Clásicos de la consola XENOGEARS

Por Rodrigo Olvera Farrera

Cuando escuchamos Square Soft. Co. LTD. generalmente lo asociamos con otro nombre: Final fantasy, (lo curioso es que siempre es final y cada rato surgen nuevas secuelas). de hecho no es para menos ya que después de haber sostenido en esta saga sus mayores triunfos, esta prestigiada empresa de software que se inició en 1987 apostándole todo al ya mencionado título con la esperanza de vencer a Enix y su Dragón quest (las aventuras de fly) es actualmente la mayor autoridad en cuanto a RPG (Rol Player Game) se refiere, en esta ocasión nos muestra algo distinto de Final Fantasy, si, me refiero a **XENOGEARS.**

Teniendo como director a Tatsuya Takahashi de Final fantasy 7 y como productor a Mitsuo Tanaka de secret of mana, Xenogaers nos ofrece una historia electrizante y fuera de lo normal en la cual nuestra atención es capturada desde la primera frase que hace acto de presencia en el cinema display de presentación la cual es la siguiente :

Yo soy el alfa y el omega
El principio y el fin
El primero y el último

A continuación les presentaré una breve reseña del inicio de esta historia:

En un sitio del tiempo un gigantesco crucero espacial de transporte civil carga en secreto algo que a primera instancia parece ser un feto pero en realidad es un sistema autómata de destrucción planetaria el cual responde al nombre código: DEUS (dios). Este ser sorpresivamente sale de control apoderándose del mando de toda la nave ante los inútiles esfuerzos del capitán de la misma por detenerlo dejando a la tripulación sin otra salida que evacuar el vehículo no obstante en el proceso el ente se apodera de las armas del navío y masacra a todos los que escapaban, entonces comienza abrir un vórtice dimensional espacio-tiempo con propósitos desconocidos al tiempo que en todas las pantallas del puente se observa el ininterrumpido mensaje: ustedes serán como dioses. Ante su inminente derrota el mandatario del crucero activa la secuencia de autodestrucción.

La nave estalla y sus restos son absorbidos por el vórtice cayendo en un planeta semejante al nuestro y de entre los escombros a manera de escena final surge una mujer.

De esta manera comienza este juego de Rpg el cual cuenta con un sistema innovador ya que aquí hay dos formas de batalla, una es la tradicional con scrolls de los personajes en 2D aunque aquí no esta el purismo de los superdeformeds (monos cabezones) y la otra es a bordo de los gears los cuales son gigantescos mechas de batalla , cuyo diseño de 3D corrió a cargo de Junya Ishikagi, pero eso no es todo ya que aquí cuentas con el uso y creación de combos de artes marciales en las batallas.

En cuanto a la recreación gráfica se refiere existe un sistema de rotación de escenarios de forma vectorial, (lo que significa que en cualquier momento podremos recorrer hasta 180 grados nuestra visibilidad en el juego a excepción de la mayoría de las batallas).

Eso sin contar que a lo largo del juego aparecen exquisitas secuencias de animación de la mejor calidad ya que se mezcla la animación tradicional con la randarizada, no se podía esperar menos cuando el equipo que las hace es Producctions IG de quienes su mejor referencia es Ghost in the shell.

En lo que a la música respecta nos hallamos con el trabajo de Yoneda san el creador de la misma de Chronno Trigger, componiendo casi mas de 100 piezas para Xenogears de las que podrán disponer de la siguiente manera: Una vez que escapen de la cárcel de Nortume con Ricardo Banderas en la ciudad se hallaran a Big Joe el cual esta en un callejón, el les pedirá mucho dinero como precio por llevarlos a la salida, dénselo, él los timará pero no se preocupen ya que poco después les dará un CD que deberán colocar en una rockola, con esto podrán acceder al archivo de música del juego, para completar las melodías deberán buscar dos CDS más pero eso les corresponde a ustedes hallarlos.

Otros detalles dignos de hacer mención vienen siendo las cuantiosas referencias bíblicas, así como la inmensa carga de misticismo, (pochotonería, ¿qué rayos es eso?) el profundo romance entre los personajes los cuales fueron diseñados por Kunihiko Tanaka, y el trasfondo excepcional de los mismos que los mantendrán al filo de la expectación.

En fin un título solo comparable con los Final Fantasy, qué más se podía esperar de Square Soft. Más aun Xenogears nos plantea la interesante cuestión: ¿Dios existe? Como lo pone en tela de juicio el personaje Krelian cuando dice: Si Dios no existe lo crearé con mis propias manos. Pero si existe entonces ¿quién es ? ó mejor aun ¿qué es realmente? Y ¿cuál es el motivo de nuestra existencia como especie y como individuos? Preguntas que sólo Hideaki Anno se atrevió a hacer en la serie Evangelion.

Sin embargo aquí tenemos una interacción más personal de Dios ya que según la historia El crea a todos los gears y a la raza humana como un sistema de autorreconstrucción y defensa. Aunque obviamente Dios no es el único enemigo a vencer, no, la trama de esta historia es mucho más compleja de lo que en un principio llegamos a intuir y el enemigo a primer instancia radica en la organización religiosa llamada Ethos la cual apoyada en la fuerza militar conocida como Gebler domina al mundo en forma subterránea.

Personajes Xenogaers

FEI FONG WONG

Con un fuerte complejo de culpa y un pasado lleno de dolor sellado por sí mismo, Fei es obligado a abandonar su villa adoptiva en la que ha vivido por espacio de tres años para encontrar más preguntas que respuestas respecto a su compleja personalidad. Este amante de la paz, excelente pintor y maestro de las artes marciales es

el protagonista de esta historia. Pilotea el gear Welltal.

ELHAYM VAN HOUTEM

Compartiendo el mismo sentimiento de culpa que Fei ,la oficial Gebler mejor conocida como Elly al conocer al artemarcialista siente más que atracción e identificación, siente como si lo conociera de toda la vida, demasiado acomplejada guarda un terrible secreto que la vuelva peligrosa para todos. Pilotea el gear Wyrrge.

Dr. CITAN UZUKI

Un simpático genio en la mecánica, medicina, y las artes marciales, El doctor Citan ha llevado una pacífica existencia al lado de su esposa Yui y su hija Midori cerca de la villa de Lahan hasta que decide acompañar a Fei en su exilio. Este maestro de la espada parece saber mas de lo que aparenta e incluso tener una doble cara. ¿Acaso este carismático personaje podría ser una pieza detonante en contra de Fei ?. Pilotea el Gear Heimdal.

BARTHOLOMEW FATIMA

Al mando de los piratas del crucero de arena Yggdrasil el impulsivo Bart acompañado de su medio hermano Sigurd busca derrocar al tirano Shakan, rescatar a su prima Marguerite Fatima y recuperar su linaje, ya que este pirata es el príncipe sucesor de Edgar cuarto de la dinastía real de Fatima. El buscaba para ello al gear Welltal lo halló y también a un buen amigo; Fei, juntos podran vencer a Shakan. Pilotea el gear Brigandier.

BILLY LEE BLACK

Monstruos semejantes a vampiros conocidos como Wels asolaban al mundo, en respuesta Ethos crea a un selecto grupo de sacerdotes guerreros para hacerles frente, estos son los Etones, Billy es uno de ellos. Este excelente pistolero odia a su padre y maestro; Jessiah por haberlo abandonado pero ahora lleno de dudas sobre su sagrada misión y sobre sus propias convicciones acerca de dios decide unirse a Fei de manera incondicional hasta el final. Pilotea el gear Renmazou.

RICARDO BANDERAS

Hay un lugar llamado Nortume , todos lo conocen, pero no todos saben del torneo de gears de batalla que se efectúa allí. Ricardo un demihumano mejor conocido como Rico ha vivido toda su vida en el bloque D ó cárcel de Nortume, pero gracias a su fuerza él se ha convertido el tricampeón de estos torneos ganando así su libertad desde hace mucho pero por razones que ni él mismo puede explicar sigue allí. El collar que lleva en su nuca es un recuer-



do de sus días de convicto. Pilotea el gear Stier.

MARIA BALTHAZAR

El hijo del sabio Balthazar; Nikolai es un genio de la cibernética en la ciudadela de solaris, su máxima creación radicaba en un gear que podía sincronizarse con las emociones y pensamientos del piloto. Nikolai es capturado por el gobierno pero antes, en su desesperación por salvar a su hija María la colocó en la cabina del piloto y programó el gear para protegerla, este gear se ha vuelto uno con María. Pilotea el gear Seibzehn.

CHU, CHU

Es miembro de la casiextinta tribu de los adorables chu,chu, se podría decir que es el Gome, Mokona, Jiva, Pikachu, etc...(la clásica criatura simpática de este juego, pues) solo que en grande, (muy grande). ¡¡¡¡¡¡¡¡argghhhhhhhhhhhhh!!!!!!!!! Cuanta miel. ¿Esperaban que esta cosa peluda piloteara un gear ?

MARGUERITE FATIMA

La cautiva prima de Bart posee la mitad de la clave para el uso de un arma definitiva con la cual podrán acabar con la interminable tiranía , la otra mitad está en manos de Bart. Marguerite es hija de la última madre Nissan la cual es una especie de guía espiritual en todo el continente de ignas.

EMERALDA

Hace 4000 años una encarnación de Fei llamada Kim creo una colonia de nanomaquinas con el fin de resolver los problemas de esterilidad de su novia Elly, esta creación fue Emeralda. Sin embargo Kim y su novia fueron asesinados, la historia no termino allí para Emeralda sino que ha sido despertada en el presente por Fei para concebir un futuro incierto. Pilotea el gear Crecens

COMANDANTE KAHRAN RAMSUS

Este individuo tan lleno de frustración y de un ilimitado odio hacia Fei es en realidad una colonia de nanomáquinas



creado por Krelian a imagen y semejanza del emperador Cain con el fin de satisfacer a la leyenda de que solo Cain podría matar a Cain. El siempre esta con su amante Myang, una chica misteriosa tanto como el mismo Grahf. Pilotea los gears Wyvern Vendetta y el Ampysvena.

LORD KRELIAN

Aunque se supone que el máximo mandatario en Solaris es el emperador Cain , Krelian es la verdadera autoridad en esa ciudad flotante. Se dice que él creó a los Wels y al arca Markauna la cual es la casa de dios e incluso hay quienes afirman que motivado por el amor a una mujer llamada Sophia creó al mismísimo dios, este enigmático personaje parece ser quien está detrás de todos los sucesos que han obligado a Fei y al mundo a caer en su actual situación.

GRAHF

Alguna vez fue un hombre llamado Lacan pero después de que Sophia se sacrificó a sí misma, ese hombre desapareció bajo la mascara de Grahf "el buscador de poder" como él mismo lo dice; "el gran poder, lo necesito para matar a dios" con sus propios intereses y torcidas convicciones este ambicioso y desquiciado personaje mantiene un intenso interés en Fei tanto como en el terrible Psicópata magnicida cuyo nombre es sinónimo de la mas vasta destrucción ID. Pilotea el gear; Naphtali.

BIG JOE

La palabra fanfarrón adquiere un nuevo sinónimo en este sujeto, el campeón de lucha y otros deportes aclamado a morir por el populacho lleva por verdadero nombre: Joey Balboa, de este gran hablador musculoso sólo podemos decir que es; "grandioso y dinámico"

Cualquier coincidencia con Mr. Satán es mera coincidencia.

ID

¿??(descúbranlo ustedes mismos)

Si tu nivel de ingles es suficiente te gusta el RPG y las historias cargadas de acción con una trama interesante , no lo dudes Xenogears y su profundo mensaje de amor, amistad y superación personal te dejará un muy buen sabor de boca que no olvidarás en mucho, mucho tiempo y finalmente Xenogears nos lleva a esta última aseveración filosófica:

Si el hombre crea a dios
Y dios crea al hombre
Entonces, ¿podrá el hombre destruir a dios?


Año 1 No.1 1998



Año 1 No.2 1998



Año 1 No.3 1998


Año 1 No.4 1998



Año 1 No.5 1998


Año 1 No.6 1998


Año 1 No.7 1998


Año 1 No.8 1998


Año 1 No.9 1998



Año 1 No.10 1999



Año 2 No.2 1999



Año 2 No.3 1999



Año 2 No.4 1999



Año 2 No.5 1999



Año 2 No.6 2000



Año 2 No.7 2000



Año 2 No.8 2000



Año 2 No.9 2000



Año 3 No.1 2000



Año 3 No.2 2000



Año 3 No.3 2000



Año 3 No.4 2000



No. 23

De seguro tú no conocías TODAS nuestras revistas.

AQUÍ TE PRESENTAMOS NUESTRAS PORTADAS Y CUALES SON LOS NÚMEROS AÚN DISPONIBLES. TODAS ESTAS LAS PUEDES ENCONTRAR EN...



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations


Comic del
DRAGON
Aqui puedes encontrar
todos los números que
te hacen falta de
Seinen
Animación Japonesa y más...
Surtimos a toda
la República
Tambien hacemos
ventas por mayoreo.
República de Colombia No.75, Local 3,
Col. Centro, México, D.F.
Tel. 85 89 83 36
ヴァリアブル・ジオ



DUNGEONS AND DRAGONS

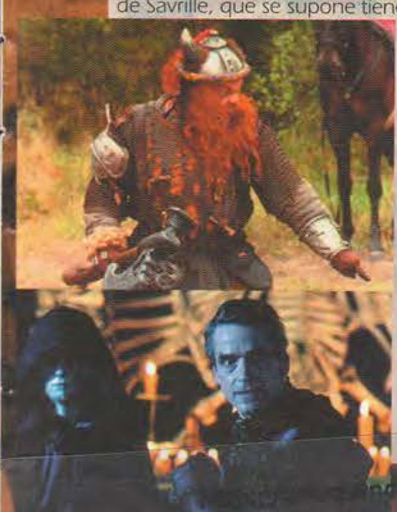
Por: Luis Antonio Avalos.

Existen mundos donde las leyes físicas no son tan rígidas como en el nuestro, en estos mundos hay magia, hay aventura, hay villanos y hay héroes. Se trata de mundos de fantasía pura donde los dragones son reales. Es en uno de estos universos mágicos donde se desarrolla la aventura de Dungeons & Dragons, película basada en el popular juego de rol del mismo nombre.

La historia es simple y muy típica de una partida de D&D. Todo comienza cuando el Emperador de Izmer muere envenenado y su hija, Savina (interpretada por Thora Birch, quien apareciera en Belleza Americana), asciende al trono de Izmer. Savina apenas tiene 16 años y el Concilio de Magos, que ayuda a dirigir la política del Imperio, cree que no está lista para gobernar dada su juventud, aunque no se atreven a oponérsele directamente debido a que, además de tener un enorme potencial mágico, como emperatriz tiene en sus manos un cetro con el cual tiene de su parte a los poderosos dragones dorados.

Para mala fortuna de nuestra joven emperatriz, el más poderoso archimago de todo Izmer, el malvado Profion (Jeremy Irons, ya con una gran carrera en cine) tiene otros planes para el Imperio, planes obscuros que requieren el poner precisamente al Concilio en contra de la soberana para que se le obligue a entregar el trono y el cetro, en cuyo caso ambos objetos caerían en manos de Profion. Si Profion obtuviera el poder de los dragones dorados, sus deseos estarían cumplidos.

Ante todo este problema, la Emperatriz envía a su exploradora Norda (Kristen Wilson, a quien vimos en Doctor Dolittle), una media-elfina, en la búsqueda de la Vara de Savrille, que se supone tiene el poder de invocar y contralar a los malvados dragones rojos, ventaja que ayudaría a Savina contra Profion, quien por medios mágicos también sabe del plan de la Emperatriz y comienza a mover a sus propias fuerzas para apoderarse primero del poderoso objeto.



Pero las cosas no se quedan así de simples y pronto otros aventureros se ven envueltos en la trama. El resto de los personajes llenan los huecos en una campaña de D&D típica.

Ridley Freeborne (Justin Whalin, ¿recuerdan al Jimmy Olsen de la serie Luisa y Clark, Las Nuevas Aventuras de Superman?) y su compañero Snails (Marlon Wayans a quien acabamos de ver en Una Película de Miedo) son un par de ladrones acostumbrados a la vida difícil. Ridley es un aventurero nato y encuentra placer en molestar a los magos cada que puede, tiene una gran amistad con Snails, quien es el típico personaje bromista aunque aparentemente con más sentido común que Ridley. Si este par no ha sido arrestado aún sólo se debe a que los bajos fondos de la capital del Imperio los protegen y ocultan por mera simpatía hacia sus personas.

Marina de Pretensa (Zoe McLellan, quien ha aparecido en series como Sliders y Star Trek: Voyager) es una prometedora aprendiz de la Escuela de Magia pese a su falta de confianza en sus habilidades y viene de una de las mejores familias del Imperio. Es inteligente y para usar su magia suele usar todo tipo de aditamentos, pues todavía le falta comprender que la magia es más cuestión de poder de voluntad que de los implementos usados como componentes.

Elwood (Lee Arenberg, quien ha aparecido en varias series y obras de teatro en EU) es el típico enano gruñón que odia a los orcos. Se dice que alguna vez fue un gran guerrero, un héroe de guerra incluso, pero ahora sólo es un enano solitario que duerme en las calles del Imperio, despreciado debido a sus deudas y su gusto por causar peleas en los locales en los que entra.

Ridley es el personaje principal de la aventura y pronto él y el resto de los arriba mencionados se ven envueltos en la búsqueda de la vara mágica. Mientras que por el lado de los villanos, además de Profion, tenemos a Damodar (Bruce Payne, de Pasajero 57, Highlander: End Game y otras), uno de los raros miembros del Imperio con posición importante que sin embargo no es un mago. Damodar es el comandante de la Guardia Escarlata y perseguirá a todos aquellos que rompan la ley o se atrevan a desafiar al Concilio de Magos. Se dice que disfruta mucho de interrogar a los prisioneros (bajo tortura, claro). Obviamente, él y Ridley (y por tanto los otros miembros de la campaña) no se llevan muy bien.



Dungeons & Dragons se estrenó en EU el 8 de Diciembre del 2000 y está dirigida, producida y escrita por Courtney Solomon, quien próximamente producirá la adaptación al cine del cómic Gen 13 (bajo el título Seventh Graders) para Walt Disney Pictures.

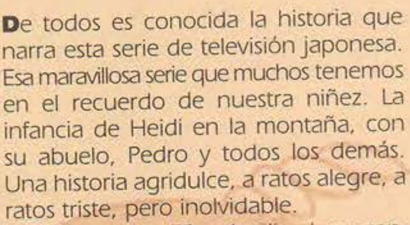
Destacan los efectos visuales de la cinta, creados por Digital Firepower (encargada de las ciudades y escenarios) que tuvo créditos en Los Ángeles de Charlie y la visualmente excelente Matrix, y VisionArt Design and Animation (que realizó las gráficas de los dragones, el beholder y otras criaturas) responsable de los efectos visuales en Independence Day, Godzilla y Men in Black.

La película no ha gozado de buena crítica en EU. La historia es, como ya dije, una típica aventura para juego de rol aunque aún por este lado tiene deficiencias. Por tanto, definitivamente hay que verla no con ojos de fan y menos con ojos críticos, sino con ojos de niño, pues de otra forma será difícil disfrutarla. Eso sí, los admiradores de las Gráficas por computadora la encontrarán agradable y los admiradores de los dragones no podrán dejar de llenarse los ojos con algunas escenas en las que los cielos se cubren de estas bestias mágicas en impresionantes batallas. Y quién sabe, tal vez algunos Dungeon Masters incluso tomen alguna inspiración de esta película para futuras aventuras.





HEIDI



La niña de los Alpes ALPS NO SHOJO HAIJI

Por Daniel Vázquez

De todos es conocida la historia que narra esta serie de televisión japonesa. Esa maravillosa serie que muchos tenemos en el recuerdo de nuestra niñez. La infancia de Heidi en la montaña, con su abuelo, Pedro y todos los demás. Una historia agridulce, a ratos alegre, a ratos triste, pero inolvidable.

Con tan sólo 52 episodios (una cantidad muy pequeña para una producción japonesa, incluso para ser de esa época) marcó toda una generación junto con otras maravillas como Marco.

El responsable no podía ser otro que el genial Hayao Miyazaki, aunque no fue él, el único envuelto en el proyecto, ya que la dirección corrió a cargo de su gran amigo Isao Takahata. Miyazaki se encargó del diseño escénico y layout.

Data del año 1974, y se basa en una historia de Johanna Spyrri. Los guiones corrieron a cargo de Yoshida Yoshiaki, Ookawa Hisao y Sasaki Mamoru. Y de la animación se encargaron Otabe Youichi, Hane Shouetsu, Murata Koichi, Saida Toshitsugu y Manabe Jouji.

Miyazaki había comenzado a ayudar a Takahata en el año 1965 en la producción El Príncipe del Sol. Tras varios trabajos rápidamente fue considerado un animador clave. En 1971, Hayao dejó la Toei Douga (a la que pertenecía hasta entonces), y se unió a Takahata y Yoichi Otabe en A-pro. Poco después Miyazaki viajó hasta Suecia con Yutaka Fujioka, el presidente de la Tokyo Movie para conseguir los derechos de Pipi Calzaslargas, el intento falló, pero los escenarios naturales de Europa le impactaron profundamente.

En Junio de 1973, Miyazaki, Takahata y Otabe dejaron A-Pro y se unieron a la Zuiyo Pictures. En Julio, Hayao viajó a Suiza para conseguir inspiración para HEIDI. Poco después el trabajo daría comienzo y la serie sería una realidad que no solo encantó a los japoneses, sino a medio mundo, ya que fue exportada y doblada a diversos países, de manera que llegó a lugares como España o México... para felicidad de todos nosotros.

LA HISTORIA

Por Alan Chávez A.

Heidi es una serie que se transmitió en nuestro país con varias repeticiones entre el 1979 y 1990. La historia está basada en una novela muy leída a principios de siglo. Aunque originalmente esta producción es más cercana a la trilogía de películas que llegó a protagonizar, Shirley Temple, la niña prodigio de Hollywood.

Muchos la recuerdan por su famosa entrada de Abuelito dime tú, y fue una de las primeras animaciones japonesas (aparte de Remi y Candy) en donde el tema de apertura y de cierre era cantado en español.

Heidi es una niña del norte de los Alpes Suizos, a quien su tía va a dejar encargada con su abuelo, un hosco ermitaño que vive en la cima de los Alpes. La niña comienza a alegrarle la vida y, conforme pasa el tiempo, Heidi se vuelve del agrado del abuelo, y adopta una cabrita bautizándola como Copo de nieve.

Pedro, un niño pastor de cabras se vuelve su amigo inseparable, hasta que la tía de Heidi regresa para llevársela a Frankfort, Alemania; a una casa adinerada en donde tendrá una mejor educación de la que obtiene con 'el viejo de la montaña'. Ahí conoce a Clara, una niña atada a una silla de ruedas, y a la Srita. Rottenmayer, una institutriz amargada por la vida y a cargo de las dos niñas. Esta es una de las partes de la serie que más entristece, muy claustrofóbica, donde se le quita a Heidi la libertad de ser ella misma.



Durante este periodo, la pequeña siempre tuvo una luz de esperanza: Clara, y en algunos casos, el padre de ésta quien las trataba permitiéndoles ser tan solo niñas.

Posteriormente, Heidi vuelve a los Alpes, al lado de su querido abuelo y de Pedro, con quien tiene que asistir a la escuela para continuar su educación. Una vez pasado el invierno, Clara se reúne con Heidi, en busca de una vida más tranquila en los Alpes, y donde se recupera de la enfermedad y puede caminar de nuevo con ayuda de Heidi y Pedro, y rodeada del fiel Niebla, el impresionante Gran turco y de Cascabel.



Y bueno, el final ya todos lo saben, ¿o no?. Si no, de todas formas no dudo que vuelvan a transmitir otra vez esta serie, pero, en el peor de los casos, pregúnten a sus hermanos mayores para que no se queden con la duda de esta serie clásica.





ENRIQUE CERVANTES

Por Alan Chávez.

En esta ocasión nos tocó el turno de entrevistar a Enrique Cervantes, director de doblaje de la controvertida serie Evangelion, y de Los Cazadores de Duendes. En las cuales ha interpretado a los personajes, Kaji y Jumpei respectivamente, y sin más preámbulo los dejo con esta grata conversación.

¿Qué te pareció dirigir una serie de tanto peso como lo es Evangelion?

Como lo comenté en la entrega del reconocimiento a los actores de doblaje de esta serie: Evangelion rompe con los esquemas tradicionales de la caricatura japonesa, aparte de ser una serie difícil de digerir por la carga de información que tiene. A pesar de eso intenté, y logré, dirigirla de una forma diferente de como se dirigen las caricaturas, al manejar actuación puramente real con sentimientos reales.



¿Habías tenido, anteriormente, algún contacto con la animación japonesa?

Había trabajado en Dragon Ball Z, yo interpreté al Androide No. 16, y tuve unas cuantas apariciones en Supercampeones, y esas cosas, pero jamás había dirigido un producto japonés. Evangelion fue mi debut, fue y seguirá siendo una gran responsabilidad con los fans, cada que me piden una entrevista o una opinión, es muy importante resaltar todo lo que vale esta serie, porque poca gente la va a poder ver.

¿Cuáles fueron tus inicios en el doblaje?

Ya casi voy a cumplir 12 años de hacer doblaje, paralelamente a mi inicio en el doblaje, porque tomé clases en Prosineas, que aquí vulgarmente se conoce como La Cooperativa, y a su vez estudiaba actuación en el Andrés Soler, y aunado a eso hacía 2 obras de teatro, por lo que andaba de un lado para otro, casi comenzando en esto.

Así paso el tiempo y avanzaron las series, mi primer estelar en una caricatura fue Betthoven, en donde interpreté a este San Bernardo. Después me quedé dirigiendo series y largometrajes como L.A. Confidential y El Abogado del diablo.

¿Por qué decidiste cambiar en Evangelion a las voces 'de cajón' de las últimas series de anime, como Mario Castañeda, Rosy Aguirre o Paty Acevedo?

De hecho fue una consigna que yo me hice como director, más que tratar de dar gusto al lugar donde vas a dirigir, yo lo que acostumbro, por lo regular, es que no trabajo con la gente de casa, de la empresa en donde estoy dirigiendo (Intertrack, Artsound, Audiomaster, etc.). Es por eso que les soy más atractivo a las empresas, porque cuando quieren romper con los esquemas, con las voces 'de cajón', me llaman a mí, eso sucedió con Evangelion llegó Locomotion, le interesaba la claridad de la empresa, querían romper con los esquemas, porque a Mario y a los demás los escuchas en todas partes.

¿Y te sientes conforme de cómo quedó el producto final?

Así es, ya he tenido oportunidad de ver capítulos completos pero no los he visto todos, desde que los dirigí, y realmente estoy muy a gusto con el resultado.

Como director ¿qué es lo que pides de un actor de doblaje?

Que sea actor, que es lo que siempre he dicho, he tenido oportunidad de dar clases de doblaje, aunque de repente la gente me veía dando clases y se sacaba de onda, ya que estoy muy chavo. Y lo que siempre he pedido, básico, es que el doblaje se considere como una especialidad de la actuación y ya partiendo de eso, ya es todo lo que le puedes exigir a un actor en el atril.

¿Cuál es tu opinión acerca de que actores como Alex Syntek o Kuno Becker comiencen a integrarse en el doblaje de películas de animación?

Siempre he dicho que el comercio es el comercio, y si tú no presentas algo vendible a la gente, la gente no va a comprar, es lo que se le llama la famosa 'bandera', entonces cuando pones una 'bandera' en el producto de entrada ya tienes una garantía, y eso es lo que están haciendo; y a quien meten de repente en predicamento es a quien dirige largometrajes, ya que uno no sabe qué tan difícil es sacarle al actor un tono natural, y después ponerlo en sincronía.



¿Por qué te es más atractivo dirigir anime?

Lo que pasa es que la limitante en una serie o película en donde intervienen seres humanos, es el presupuesto para hacer cosas fantásticas, y si haces cosas fantásticas sin presupuesto no te lo va a creer la gente. En las caricaturas no hay límites, ya dependes mucho de la creatividad del autor. Es más amplia la gama de lo que puedes manejar, pues la



caricatura no es tan cuadrada como un ser humano si éste te expresa un sentimiento y por más que quieras tú variarle, el rostro es el rostro, y no puedes actuar más ni actuar menos.

En la caricatura puedes jugar un poco con eso, puedes mejorar o empeorar al personaje, ya depende del actor o la actriz que interprete, e incluso el tiempo que tengan para trabajar que es lo importante. A las personas de Locomotion les pedí más tiempo para poder sacarle más jugo a los actores, ya que muchas veces esto es una carrera contra reloj. De repente te entregan un proyecto que era para antier, y lo tienes que sacar pero ya, y por premuras, aunque no lo quieras tienes que sacrificar cosas, pero es dependiendo de los clientes que te ponen la fecha.

¿Qué han sido para ti, los personajes de animación que te ha tocado interpretar últimamente, como Jumpei o Kaji?

Kaji era como el principal personaje que me hubiera gustado hacer en una caricatura, porque es un personaje de dos vistas, por un lado se maneja con los personajes principales de una manera de lo que es él en realidad, y sin embargo, es 100% humano, más humano de lo que podría ser cualquier personaje, ya que cuántas gentes no andan navegando con dos caras. Jugaba con la doble cara de la vida, sin necesidad de ser malo, simplemente ocultando algo que no quiere que sepa la gente, con mentiras piadosas.

Y con Jumpei... es explosivo, yo cada vez que lo doblaba, salía super relajado, cansado, pero descargaba toda la tensión del mundo, gracias a la personalidad tan especial con la que contaba este personaje.

¿Qué te parece todo el rollo psicológico que tiene Evangelion, demostrando que el anime ya no es del todo animación para niños?

Yo pienso que la caricatura nunca ha sido exclusivamente para niños. Los adultos la mal categorizaron en ese sentido, porque siempre hay un niño dentro de cualquier adulto, y de repente ves a los niños y parecen adultos chiquitos. Siempre he dicho que hay que respetar mucho la infancia, a los pequeños, porque de tontos no tienen un pelo, y que aparte... lo que siempre desee de las caricaturas es que ya estuvo bueno de las voces tontas de los personajes, voces chillonas, porque como niño y como adulto quedas harto de esto; el cerebro tiene un límite de voces chillonas, además, ¿porque manejarle sentimientos falsos a los niños? Si los sentimientos son los sentimientos.

Cuando tú tienes un hijo, el pediatra te dice que no le vayas a hacer al niño "agu-gu-da-da" porque se va a tardar dos años más en aprender a hablar. Entonces porqué hay que hacer cosas para niños medio mal de la cabeza, hay que hacer las cosas reales y realistas. No quiero que dejen de ponerle la voz que tiene Porky, pero por ejemplo la sinceridad y la realidad de sentimientos que maneja Garfield, cómo se expresa, nos causa la misma hilaridad que el tartamudeo de Porky. Por eso podemos jugar con las dos cosas. Aparte, caricaturas para adultos siempre ha habido, que no las quieran ver es otro rollo, por ejemplo la película que me dejó marcadísimo fue Heavy Metal, porque era un caleidoscopio de animación, porque manejaban como 10 animaciones diferentes en el largometraje. Ese es el rollo de las caricaturas, no hay que olvidar que no nada más es universal sino para todas las edades y que todas las edades merecen respeto.

Actualmente está doblándose más anime ¿acaso les agrada más doblar este tipo de animación en comparación con películas o series de acción viva?

Esta especialidad de la actuación del doblaje casi no tiene crédito, poca gente sabe el esfuerzo, y conoce pocos nombres del medio. Pero lo difícil es la competencia de esto, los humanos tenemos limitantes y la gran mayoría son de presupuesto, por ejemplo si pudieran hacer una serie como hicieron la película de Batman Forever, te juro que sería un Hitazo, pero sería una gran cantidad de dinero hacer un capitulo de una hora así de espectacular, seria carísimo, es por eso que el mercado de la animación japonesa es más explotable, no tiene limitantes. Esto hace que disminuya la realización de productos con seres vivos, pero va a hacer que aumente la producción de caricaturas, que va a seguirnos dando trabajo a los actores de doblaje. Pero ya llegará el momento en que se estabilice todo, ya que el ser humano después de hacer siempre lo mismo, llega a hartarse, de manera que suele regresar a lo de antes, pero estas historias seguirán llamando la atención de todos.

Entonces, sientes que como actores de doblaje, ¿están sacándole más jugo a su voz por medio de las caricaturas ya que les dan mayor libertad?

¡Claro!, además es como más tuyo. Imagínate que de repente a Jesse Conde, quien siempre ha doblado a Lorenzo Lamas... un día escuches otra voz, es obvio que no te va a gustar. Una caricatura que lleva un lineamiento, y escuchas al personaje con otra voz, ¡pues te vas a sacar de ondal, y es como una falta de respeto al público. Por eso es más explotable, como actor, tenemos la posibilidad de ponerle un sello característico a un dibujo animado, y que no vuelve a ser igual, que es algo difícil con un actor real, porque la gran mayoría de las películas caen en diferentes empresas y le ponen diferentes voces a un solo actor. ¡Es como si a Homero Simpson, le cambiaran la voz, y olvídate, esto se vuelve una desgracia nacionall. Principalmente es la posibilidad de explotar como actor a un dibujo animado.

Con esto damos por terminada esta grata entrevista con nuestro amigo Enrique Cervantes, donde pudimos adentrarnos más al mundo de la actuación, y descubrir lo que esconde y significa ser un actor de doblaje. Ahora, cuando escuchen alguna serie, película o caricatura, pongan atención e imagínense el trabajo que debe costar hacer algo de calidad como a lo que nos tiene acostumbrado el buen doblaje mexicano.



"El rincón ¿Bohemio? de Jean le perre"

POR AMOR O POR DINERO

Hola de nuevo a todos, regresamos del limbo en el que nos metieron un intento de "profesionalizar", me espanta la palabreja, la revista y la interpretación incorrecta de esta palabra por parte de un ex miembro que confunde el manejo de una revista con una dictadura nazi.

En las ultimas semanas revisando foros y secciones de noticias en páginas de internet me encontré con varios mensajes en los que se anunciaba "la muerte de SEINEN" como si se tratase de una nota deportiva. Más preocupante aún es el hecho de encontrar en el foro de animedia un mensaje de Jesús Gutiérrez, quien por cierto firma sus mensajes como "Ex-Director General SEINEN" y utiliza como nick el de, mmm... ¿Cual creen ustedes? adivinaron: Seinen, Dios mío que increíble necesidad de reconocimiento, tirándole literalmente de "guayabazos" a las personas que siguen creyendo en este proyecto e "informándole a la comunidad" que con su salida y la de parte del equipo creativo comandado por él, SEINEN perdería seriedad y profesionalismo, bueno de ésto úlltimo debo reconocer que SEINEN ha carecido de ambas cosas durante muuuuuucho tiempo, basta recordar cierto artículo sospechosamente parecido a alguno de otra revista; la tendencia de nuestro editor a meter mensajes entre paréntesis en los artículos; por no hablar de la manera en que se manejó y utilizó la revista durante algún tiempo de una forma casi dictatorial tanto que los stands en convenciones llegaron a parecer verdaderos bunkers. Comento esto simplemente para remarcar el punto de que no somos dioses y por lo tanto no somos perfectos solemos tener errores y omisiones como cualquier otro ser humano.

¿Quién soy yo? y ¿Porqué comento ésto? Soy Alain R. González, un antiguo colaborador de esta revista que ha pasado muchas situaciones por y con ella, la segunda respuesta es fácil, escribo este intento de columna de opinión por petición de Alan Chávez quien me otorgó libertad para tocar el tema que yo quiera con la seguridad de que no se modificarán mis opiniones, así que lo que lees no es necesariamente la opinión de la revista, es mi opinión y mi verdad, la cual les puedo asegurar muchas veces es dura, en ocasiones puede llegar a ser ofensiva para algunos, pero nunca es mentirosa y mucho menos manipuladora.

Y en este momento mi opinión es la siguiente: Cuando alguien se autonombra la persona mas interesada en un proyecto puede criticar, mas no difamar, ironizar e incluso ofender a las personas que continúan en él aún después de la propia salida. Querer una revista no significa ponerse una playera con el logotipo de esta, querer una revista no significa presumir de ella ante toda persona que se conoce, querer una revista no significa tratar de hacer menos en tus comentarios a la competencia, en fin querer a una revista no significa simplemente poner dinero porque vemos que esta caminando bien y brincar por la borda un par de meses después por que no deja grandes ganancias, a fin de cuentas si las publicaciones de animación fueran un gran negocio, muchos de nosotros estaríamos en Japón desde hace mucho tiempo. En SEINEN se han vivido muchos cambios en el equipo de trabajo, sin embargo es la primera ocasión en que uno de nosotros con poco tiempo de participar en el proyecto se retira y comienza una campaña en contra de él, llegando al punto de pedir "ayuda" y "participación" económica para que este "recupere" la "seriedad" y el "profesionalismo". Por favor que alma tan desinteresada, al rato hará una colecta para los niños de Camboya y otra para un curso de ubicación dirigido los pobres exdirectores confundidos.

Realmente me pregunto si es tan difícil aceptar una equivocación a andar diciendo que nos hicieron "tranza" con el dinero o aceptar que nos equivocamos en las expectativas de ingreso de una publicación en lugar de separarnos haciéndonos la víctima y soltar rumores falsos acerca de los que se quedan. Una súplica, no hagan caso de los rumores. Cuando algo importante pase en SEINEN, sea bueno o malo, tal vez hasta la desaparición de esta, nosotros les informaremos en la revista o en la página de internet, no a través de chismes mal intencionados, digo no por que yo, por ejemplo, dirigiera mal una publicación al salir de ella la gente que se queda va a realizarlo igual de mal, a veces se nos olvida que la experiencia en el medio cuenta mucho y el nuevo equipo es realmente experimentado, quien no recuerda a Rodrigo Olvera de Plan B por ejemplo.

Se dijo una ocasión durante el sitio de Cartago: Dejad que los perros ladren, es señal de que nos vamos acercando.

SEINEN a pesar de todo continúa de pie y mirando hacia el frente, seguirá así mucho tiempo, me permito creer en ello, sabemos que nuestra fuerza esta en la gente que nos sigue, sabemos que muchos de nosotros aunque hallamos salido de ella continuamos respetándola y tal vez queriéndola, sabemos que mientras ustedes crean en nosotros, nosotros continuaremos con ustedes, el público es el que hace grande a SEINEN y no una sola persona sea quien sea esta Hittler, Franco o Mussolini, sabemos que las personas pasan, las instituciones, si se quiere, pueden ser inmortales.

Me despido esperando sus comentarios y con la esperanza de que la próxima ocasión pueda tocar un tema de animación y no tan desagradable. Ah y antes de que se me olvide: Fíjate a quien le das tu dinero no sabes para que lo quieran.... o si lo volverás a ver.

ARGR

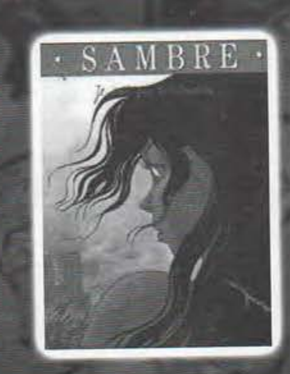
Nota de Alan Chávez

Director General de SEINEN:

Ante lo sucedido últimamente, me veo en la necesidad de anunciarles, que cualquier actividad por parte de Jesús Gutiérrez, que realice a nombre de Seinen se encuentra totalmente ajena a ésta, ya que él ya no tiene nada que ver con nosotros. Su profesionalismo del que presume es totalmente nulo. No se dejen engañar por personas como ésta que sólo quieren verles la cara y hacer que quede mal nuestra revista. Aquí en Seinen comprobamos que todo lo que ha comentado en las últimas semanas es totalmente falso, ya que hemos mejorado y crecido para bien, con una mejor distribución y dirección del que él presume que le dio a la revista.

También aprovecho para comentarles que de momento nuestra pagina de Internet queda suspendida hasta nuevo aviso, en el próximo número les daremos la nueva dirección. Estén pendientes.

MANGA en occidente



Por Tozani



Es común entre los aficionados al manga y anime el repudiar de manera extrema (por no decir compulsiva) todo lo relacionado al cómic americano y europeo... bueno, en realidad el repudio va dirigido a todo aquello que no es o no se asemeja a lo japonés.

Desde siempre ha existido una diferencia muy marcada entre los tres géneros (basta comparar las pinturas de cada región en diferentes épocas): el Europeo de trazo muy realista y crudo, el japonés de líneas austeras y muy estético y el gringo* por su complejidad e impacto. Sin embargo, gracias a todos los medios de comunicación y al comercio exterior, estos tres géneros han podido conocerse, explorarse y a final de cuentas, influenciarse y tomar ciertos aspectos unos de otros. Si bien las obras japonesas están principalmente basadas en el modo de vida tradicional y común de la gente de ese país, muchos detalles son de influencia europea: los torsos cortos en combinación con piernas largas, la estructura corporal muy alta, o los temas que se tratan en animación. Tomemos como ejemplo a una de las series que han causado furor desde hace algunos años... Evangelion. Lejos del detalle de que una de las protagonistas es de origen alemán (pudiendo ser gringa, africana o sudamericana), en las secuencias de animación de la serie encontramos características de la cinematografía francesa, como lo son las escenas en silencio que producen gran tensión cambios inesperados de acción que el espectador no se espera y que a veces rayan en la ridiculez. El ambiente oscuro es otro rasgo de la influencia europea, y lo encontramos en series como Serial experiment Lain, Escaflowne, o X. En cuanto a los temas, la fantasía épica, que tuvo su origen en Europa encuentra campo también en Japón con series como Record of Lodoss Wars.

Los gringos también han hecho de las suyas, pero afortunadamente no han influenciado en mucho al arte nipón... fuera de las deprimentes adaptaciones japonesas de series como X-men o spiderman, los japoneses se reservan el derecho de traducir a su idioma todos los cómics de manufactura norteamericana.

Pero... ¿y qué hay de la influencia japonesa?

Ellos comenzaron a bombardear el mundo con sus series de animación incluso desde antes de que algunos de ustedes nacieran. Astroboy, Macross, Candy-Candy, Las aventuras del Cid, Belle y Sebastian, Minki momo, Heidi, Tom Sawyer, Remi, Lalabelle, (que no me digan que no había nada antes de Saint Seiya), vieron la luz hace ya un par de décadas y gracias a ello, muchos artistas de cómic de otros países tienen ahora una marcada influencia japonesa en su arte.



Son dos los principales grupos que de alguna manera llevan a Japón dentro de sus trazos... los que tienen la 'influencia' japonesa y los que 'imitan' a los japoneses (ésto dicho de una manera muy cruda, claro).

Dada la extensión de cada categoría, en esta ocasión trataremos a aquellos que tienen 'la influencia'.. aquí incluiremos a todos aquellos que son etiquetados con el célebre estribillo "la fusión del manga con lo americano", así como a aquellos que no pueden evitar que evoquemos una imagen japonesa o apliquemos la letanía "¡mira, parece manga!". En ambos casos nos referiremos a artistas tanto europeos como americanos.

Encabezaremos la lista con **Joe Madureira**, famoso, precisamente por haber utilizado "la fusión de estilos".



Dibujante de Marvel, su muy personal estilo puede verse en comics como x-men o spiderman, y su trabajo actual Battle Chasers es realmente solicitado por fans y no fans. Se han dado casos de personas que compran sus cómics, no porque les guste leer cómics gringos, sino por el estilo de dibujo que maneja.

Trent Kaniuga es un autor que adapta el estilo manga a unas páginas oscuras y de corte más bien alternativo. Su obra, Creed, llama la atención por sus monstruos grotescos salidos de la fantasía de un adolescente y sus entintados de ancho grosor no parecen dar la impresión de que tenga influencia japonesa, pero existe ese 'algo' en los dibujos de Kaniuga que nos recuerda mucho al país del sol naciente.

El ahora reconocido **Ale Garza** que realiza los lápices del cómic E.V.E. Protomecha parecía no demostrar 'la influencia' en sus primeras páginas, pero en sus últimos números demuestra innegablemente que bien podría ser otaku de ¡Ah! Megami sama. Aunque también hay que reconocer que mucho interviene el color aplicado a las páginas. Como nota al margen, diremos que este es uno de los cómics mejor coloreados del vecino del norte.

En europa también se han dado casos en los que 'la influencia' está presente. Aunque hay algunos autores que hacen un "acoplado" de estilos, también hay otros que tienen más marcada la tendencia por el manga.

Uno de los que "acoplan" estilos es Sambre que realizó el trabajo 'Je Sais Que Tu Viendrás', en el que la trama es un romance apasionado, pero en un ambiente muy oscuro, los escenarios y secuencias de acción son muy europeos, pero hay mucho toque oriental en el diseño y las proporciones de los personajes.

Por el otro lado, de aquellos que tienen 'la influencia', nombraremos a Prantkat, dibujante, co-guionista y colorista del cómic HK2, de estilo más Cyberpunk y más apegado que Sambre a los diseños japoneses, pero conservando esa característica europea en las secuencias de acción, llegando a incluir hasta 12 cuadros en una sola página.

Dentro de los dibujantes mexicanos (muy poco reconocidos) vemos la influencia japonesa incluso más de lo que muchos aceptarían.

Humberto Ramos dibujante de Crimson, es parteaguas en ese muy particular estilo que combina lo americano con lo japonés, un estilo que han tratado de imitar no sólo otros dibujantes mexicanos, sino muchos gringos también y que lo hace notar dentro de la gran variedad de títulos en los que ha trabajado, desde Impulse hasta JLA.

Otro que va cuesta arriba en la difícil carrera de dibujante es **Francisco Medina**, dibujante de Superman para DC, se caracteriza por la limpieza y contundencia de sus trazos que demuestran muy poca, pero la innegable influencia de oriente.

Y por último, pero no por eso menos importante, tenemos a Francisco Ruiz Velasco, quien realizó trabajos en México como independiente y terminó de publicar su serie Battlegods Warriors of the Chaak en Dark Horse. En este trabajo, utiliza una temática maya, pero con un diseño, e incluso un guión muy de tendencia japonesa.

A aquellos que repudian todo lo que no sea japonés les sorprenderá ver la cantidad de trabajos que demuestran el gusto de sus autores por el manga y el anime, pero les garantizo que pueden encontrar muchas cosas interesantes en leer éstos u otros títulos que se realizan fuera de Japón.



En la segunda parte de este artículo mencionaremos a aquellos dibujantes profesionales que tratan de imitar el estilo japonés en sus obras

TUS GALANES

Por: Nydia Odette Ramos Carrasquedo

Esta sección es para todas las chavas que gustan de los chicos guapos dentro del Anime, y para ello les realizamos la siguiente pregunta: ¿Nunca has soñado con tener muchos chicos guapos, todos ante ti, a tu plena disposición? Altos, robustos, atléticos, tiernos, sensibles, carismáticos, o como tu los prefieras, (aunque pensándolo bien, la respuesta es mas que obvia) ahora puedes conocer a algunos de tus galanes favoritos, dentro de esta sección analizaremos algunos de los mas populares para ti, quizá descubras algo que no sabías de ellos. Cada cual tiene lo suyo y veremos quien de todos es el que te resulta mas conquistador (aunque a decir verdad, en gustos se rompen géneros).

TRUNKS (Dragon Ball)

El primer hijo de Bulma y Vegeta después de ser un niño altanero y travieso, crece para ser un chico bien educado que se preocupa por los demás (sorprendente conociendo al padre), muy bien parecido, con un cuerpo de físico culturista y la consecuente fuerza sobrehumana de los saiyajin. Lleva un atuendo informal la mayor parte del tiempo, aunque no se ve nada mal de traje, disfruta de las peleas sin llegar al extremo barbarismo de su raza y tiene además un gran espíritu aventurero que lo impulsa a escaparse de vez en cuando de su puesto ejecutivo en Capsule Corp. donde por cierto trae loquitas a todas las secretarias. Pese a todo no se le ha conocido ninguna novia todavía, lo cual nos da a las demás un poquitín de esperanza a las terrícolas.

DARIEN / TUXEDO MASK / EL CABALLERO DE LA LUNA (Sailor Moon)

Es un joven huérfano que aunque al principio de la serie da la impresión de ser frío, descortés, molesto y fastidioso revela con el tiempo ser todo un caballero: galante, tierno, romántico e idealista. Esta reencarnación del príncipe Endimion es un buen estudiante universitario, trabaja y tiene su propio departamento. En su identidad secreta como Tuxedo Mask se dedica a salvar a su princesa y darle ánimos para la batalla, siempre anuncia su presencia lanzando una rosa roja, hubo también una época en la que se presentó con atuendo árabe y las rosas eran blancas, pero esto duró poco tiempo. La única arma que ha usado en cualquiera de sus identidades es una espada. Lamentablemente para nosotras [snif ,snif...] Darien llegará a ser en el futuro el rey Endimion, esposo de la reina Serenity y padre de Rini



KAEDE RUKAWA (Slam Dunk)

Un muchacho flojo, desgarbado, despeinado y un tanto irresponsable cuyo único hobby es dormir... incluso andando en bicicleta! (por lo cual choca bastante seguido) Asiste a la preparatoria Shohoku y pertenece a su equipo de basquetball, que la parecer es lo único en lo que pone verdadero interés. Sin embargo, a pesar de todos sus más que obvios defectos este dedicado basquetbolista es varonil, guapo y tiene cierto encanto que lo hace irresistible para las chicas de su escuela, quienes se emocionan de tan solo verlo y pasan las prácticas gritando para apoyar su amor platónico. Extrañamente a él estas porristas voluntarias no le parecen mas que una molestia en lugar de un incentivo, ¿qué raro es no?.



LATIZ (Magic Knigth Rayearth)

El hermano gemelo de fallecido Zagato antiguo espadachin de Zefiro es un sombrío, intrigante y apuesto guerrero vestido de negro que llamara tu atención desde el primer momento. Definitivamente tiene una personalidad hermética y su comportamiento es rudo y cortante al principio, pero con el tiempo deja entrever que tiene un corazón noble y bellos sentimientos escondidos dentro de él. Este hábil y enigmático guerrero no dudará en defender a muerte y llegar a las últimas consecuencias por las personas que ama, aún cuando tenga que enfrentarse al mundo entero

PARIS (Magic Knifth Rayearth)

Un joven y extrovertido espadachín de cabello y ojos verdes posee un carácter alegre, jovial y extrovertido. Hasta el momento de conocer a las guerreras mágicas se encontraba dedicado a destruir monstruos en el bosque, al parecer conoce algo de magia ya que cuando se separa de las guerreras mágicas le regala a Anaís una piedra mágica con la cual pueden comunicarse a distancia y en ese mundo hasta donde yo se no existen los walkie-talkies. Resulta ser hermano de la princesa Esmeralda, pero al llegar esta al trono y convertirse en el pilar de Zefiro decide librarla de preocupaciones por su parte borrando su memoria y alejándose de ella, posteriormente recupera la memoria y por esto es que en la segunda parte de la serie lo vemos habitando en el castillo. Lamen-



tablemente, este carismático príncipe esta enamorado de una de las guerreras mágicas, Anais

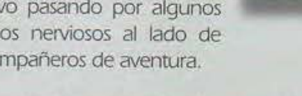
ALLEN CRUSADE SCHEZAR
(Tenku no Escaflowne)

No puede darse otra descripción mas exacta de el sino que es todo un caballero andante: refinado, atractivo, galante, educado, sincero, valiente, leal, justo y ecuánime. Desafortunadamente ha tenido una vida muy difícil, que hubiera podido sumir a cualquiera en la desesperación: su padre lo abandono, su madre murió, su hermana menor desapareció y la mujer de la que se enamoró estaba casada con el rey a quien servía. Con todo y todo ha logrado salir adelante fue discípulo de Vargas y ahora es uno de los 12 caballeros celestiales del reino de Asturia.



ZELGADISS GRAYWARS(Slayers)

Es un misterioso e introvertido mago que tiene el cuerpo de piedra gracias a Rezo "el hechicero rojo", se une a Rina y Gaudy para buscar el remedio a este mal y volver a ser un humano de carne y hueso. Es un gran espadachín y sabe combinar con precisión todas sus técnicas sacando ventaja de cualquier situación. Tiene un carácter bastante especial, es un tanto voluble y puede llegar a ser desde tierno y comprensivo hasta indiferente y agresivo pasando por algunos colapsos nerviosos al lado de sus compañeros de aventura.



RANMA SAOTOME(Ranma)

Es un chico(¿?) experto en artes marciales ataviado al estilo japonés y usa el cabello largo recogido en una trenza. Definitivamente no entiendo que le ven a este individuo, todas las chicas de la serie se encuentran perdidamente enamoradas de él, pero ¡¿por qué?!, es desconsiderado, grosero, abusivo, goloso, inmaduro, irresponsable, violento, le tiene fobia a los tiernos e inofensivos gatitos y para colmo se convierte en mujer cada vez que lo toca el agua fría, es cierto que llega a tener momentos de lucidez y actuar con cierta coherencia, pero son definitivamente escasos. Antes de fijarse en alguien como él(aunque dudo que exista gente como él... o eso espero) habría que pesar los pros y contra cuidadosamente en una balanza.

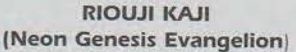


RYOGA HIBIKI (Ranma)

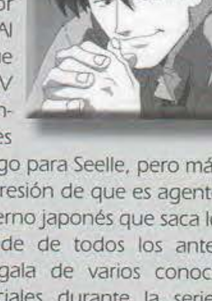
Un despistado viajero que tarda 3 semanas en llegar al baldío detrás de su casa, no encontrarás a nadie mas noble, crédulo, sincero, abierto, enamoradizo ni mas extremista que él. Guardará en el fondo de su corazón con eterna gratitud a cualquiera que sea amable con él y asimismo odiará eternamente con un rencor insufrible a todo aquel que lo ofenda, lastime, dañe intencionalmente o sin querer. Siempre apoyará a sus amigos cuando tengan problemas y todo el tiempo tratará de obtener venganza de Ranma, ya que gracias a él ahora se convierte en un precioso y tierno cerdito negro cada vez que toca el agua fría, aunque siendo sinceros esto no le desagrada del todo, ya que así puede estar cerca de su amor platónico Akane Tendou quien tendrá que disputárselo cada 2 x3 a Asuza k lo considera su Charlotte



RIOUJI KAJI
(Neon Genesis Evangelion)

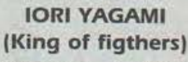


Es un carismático hombre madurito, de cabello largo y barba de que se rasura cada que se acuerda, tiene muy buen verbo y se la pasa conquistando a todas las mujeres que tiene al alcance de la mano sin el menor recato, todas menos a Asuka que se muere por el(¿se cotiza no?). Al principio parece que trabaja para NERV estando directamente bajo las órdenes de Gendo Ikari, luego para Seelle, pero más bien da la impresión de que es agente espía del gobierno japonés que saca lo más que puede de todos los anteriores. Hace gala de varios conocimientos especiales durante la serie, como manejar aviones, ser un buen tirador y mensajero puntual, además en su tiempo libre se dedica a cultivar sandías. Al parecer tuvo y trata de hacer renacer una relación con Misato Katsuragi



TACHIBANA UKYO
(Samurai Spirits)

Un silencioso, callado y extremadamente hábil espadachín de cabello azul que gusta de comer manzanas y oler las flores es asediado por las mujeres del Japón y con toda razón, no pueden encontrarse reunidos en otra persona tantas cualidades como las que tiene este maestro del Zen, adorador de la belleza del mundo que sabe apreciar la delicadeza de las mujeres y tratarlas como realmente se merecen, cosa que pocos hombres saben hacer. Desafortunadamente algunas féminas tendrán que prescindir de su elegante presencia, puesto que le aqueja una enfermedad mortal. Kei fue la afortunada que logró conquistar el corazón de este cotizado caballero andante, la única que pudo disfrutar de su compañía mientras cruzó por este mundo y tal vez aún más.

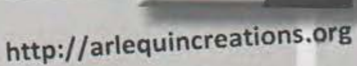
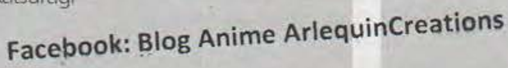


IORI YAGAMI
(King of figthers)

Un fatuo, portentoso y extravagante luchador de buen porte, que viste de una manera muy peculiar, con un carácter extremadamente sádico, reprimido emocionalmente, inauditamente serio solo equiparable con la presencia conquistadora y magnética que desprende hacia las mujeres, basado solamente en su aspecto físico, ya que realmente no cuenta con nada parecido a lo que podríamos considerar una personalidad arrolladora, sea lo que sea provoca que todas las féminas caigan rendidas a sus pies con solo verlo.
Debe haberse ganado ya varios enemigos que pretenden a sus devotas admiradoras.

Como pueden ver hemos incluido unos cuantos de los galanes mas cotizados por todas nosotras. Por lo que les hacemos la invitación a que nos manden sus peticiones y sugerencias de los galanes que ustedes quieren que hablemos.
Ustedes ya conocen la dirección y recuerden que los esperamos para nuestra siguiente cita el mes que viene.

¡Hasta la proxima!




LAS AVENTURAS DE St. TAILS (SINIESTRA)

Por Erika Astrid Caballero

¡Es hora del show!

Prepárense a familiarizarse con esa palabra en esta nueva serie de anime que sé está transmitiendo ahora en nuestro país, la cual narra las aventuras de Kaitou Saint tail, conocida en México como Siniestra. Este es un shoujo basado en el manga del mismo nombre el cual salió en la revista mensual Nakayoshi de la editorial Kodansha y es realizado por Megumi Tachikawa. En Japón se transmitió a fines del 95 y finales del 96. También goza de un videojuego en la plataforma SEGA saturn. La serie consta de 43 capítulos y en el manga ocupa 7 tomos, en los cuales el arte en portada nos recuerda mucho al de Naoko Takeuchi autora de Sailor Moon. En Japón es una serie muy famosa, ya que hasta hay barras de chocolate de la misma, las cuales vienen con una tarjeta y un pin coleccionables, hay 20 tipos de cada uno. El doblaje al español fue realizado en Los Angeles por el mismo estudio que dobló Rayeath, aunque no es de la misma calidad, demerita.

HISTORIA

Haneoka Meimi conocida aquí como Mimí es la clásica estudiante de secundaria de 14 años que llora si está triste, llora si está alegre y llora si se le da la gana (Serena ya no está sola). El padre de Mimi es Haneoka Gen Ichirou, un mago que le enseña magia y su mamá es Haneoka Eimy , tiene un gran parecido con ella, quien era una ladrona misteriosa en su juventud, hasta que conoció a Gen, con quien contrajo matrimonio y a partir de ese momento su carrera se fue a pique. Sus papás se aman y siempre están de cursis (encaramelados hasta dar asco), también tiene una mascota que es un pequeño puercoespín llamado Rubí Siguiendo los pasos de su madre ella dice "Uno, dos, tres, que la luz del universo me guíe y me permita hacer el bien!" (Shuyotane mo shirika ke mo naikoto wo yurushi kudasai) lo cual traducido fielmente es mas bien algo como "Dios perdóname, no hay trucos o tretas". Con estas palabras se transforma en la ladrona Saint tail o Siniestra quien se dedica a hacer robos altruistas, siempre que ataca saca de su sombrero cualquier cosa como globos de colores, globos con forma de animales, etc. Ella utiliza dos objetos mágicos que son: la santa varita de ilusión y el santo pendiente de colonia. Nadie sabe su identidad excepto su mejor amiga, Mimori Seira la cual es una novicia (¡seré virgen forever!) Todos acuden a ella para pedirle consejos, esta va y le cuenta a Siniestra para que recupere artículos robados y/o solucione los problemas de los demás pubertos . Siniestra es perseguida por el joven Daniel Astro o Astro Jr. En Japón es conocido como Azuka Jr., Quien es el hijo del famoso detective Azuka quien también perseguía a la mamá de Mimi, este pequeño recibió un nombramiento de policía honorario con el único fin de atraparla, a pesar de que esta enamorado de ella al igual que de Mimi. Curiosamente todos los protagonistas estudian en la misma secundaria "Saint Paulia" incluyendo a la detective Takami Miya Rina que esta enamorada de Astro Jr. y también persigue a Siniestra de la cual siente celos pues presiente los sentimientos de Astro hacia ella(y no se equivoca). La mayor parte del tiempo lucha por quitarle a Astro la misión de atrapar a Siniestra, pero nunca lo logra.

Otro de los alumnos es un fotógrafo llamado Rafael Santi, quien esta obsesionado con su profesión y al parecer también esta interesado en Mimi pero ella comienza a sentir algo por Astro Jr. así que decide que algún día le dirá quien es y se dejará atrapar por él. Al mismo tiempo Astro Jr. esta obsesionado con ser el único en atrapar a Siniestra y no permitirá que nadie le gane ese "privilegio". Esto es una especie de juego o relación enfermiza porque Mimi le manda mensajes a Astro Jr. para darle pistas para su captura(santos acertijos Batman!), siempre lo hace de formas muy ocurrentes...o más bien estúpidas, le manda globitos, le llama por teléfono o simplemente le envía notas.

Saint tail es un repetidero de frases por capítulo, como cuando se reúne con Seira y ambas rezan "Que la luz del universo nos [illegible] las trilladas frases de Astro Jr. "Esta vez no escaparas Siniestra!" "Detente ahora mismo en el nombre de la ley" "Muéstrame tu identidad".

Otro dato curioso es que el papa de Astro Jr. también es detective y en varias ocasiones coinciden en su trabajo. Siempre al final de cada capítulo Mimí se burla de Astro Jr. porque nunca logra atrapar a Siniestra por lo cual Astro Jr. sospecha que Mimí podría ser Siniestra.

En si la serie no es un hitazo, pero sirve para pasar un buen rato y lo más rescatable de ella es el opening.

DATOS PERSONALES DE MIMI

Su cumpleaños es en septiembre 29, su signo zodiacal es libra, mide 1.52cm y pesa 42kg la única materia de su agrado es Educación física. Otro de sus admiradores es Sawatari Manato En la versión japonesa la voz de Mimi es la de Tomo Sakuragi cuyo verdadero nombre es Hatta Tomoe, ella ha dado vida a otros personajes como son: Milane Jenius en Macross 7; Rimoruru de Samurai spirits y Shayla Shayla de El Hazzard entre otras

DATOS PERSONALES DE MIMORU SEIRA

Tiene 14 años, su signo zodiacal es cáncer y su voz en la versión japonesa es interpretada por Inoue Kikuko, quien ha sido Kasumi Tendo en Ranma, Sailor Aluminium en Sailor Moon, Tatora en Rayearth, Lily McGuyer y Elisa en las OVA's de Fatal Fury (Garou Densetsu), Belldandy en Aa Megami Sama conocida en América como Oh my goddess! y Mima en Key the metal Idol!, Ihaduka y Karin en Eretzvaju, Luna Arutena en Lunar y Uranus en Toshinden entre muuuuchas otras

DATOS PERSONALES DE AZUKA JR.

En si es como el detective Conan pero un poco más grande, tiene 14 años, nació el 12 de agosto, es un matadito en la escuela y siempre cocina para su padre. Recibió una medalla que le permite acceso a todos los lugares relacionados a su investigación con Siniestra. Tiene otra admiradora llamada Sayaka, ella va en primero de secundaria. En Japón es interpretado por Okano Kousuke.

DATOS PERSONALES DE TAKAMIYA RINA

También tiene 14 años, su cumpleaños es el 18 de mayo, es la nieta del Alcaide del pueblo y quiere ser una mujer policía cuando crezca. Obtiene permiso del alcalde para unirse con Azuka Jr. La voz en Japón corre a cargo de Yuko Nagashima quien ha sido Erina en Nadesico, Caldina en Rayearth, Aida Yayoi en Slam Dunk, Elena Goldsmith en Variable Geo y Tina en Dead or alive II entre otras.





CELEBRITY DEATH MATCH

Por: Alan Chávez A.

Por fin podrás ver a tus ídolos como nunca antes los habías visto.

Celebrity Deatmach, es una de las ideas más originales que se han realizado en los últimos años, en el campo de la animación, ya que en ella se presenta una verdadera sátira contemporánea de las personalidades del momento, desde cantantes hasta presidentes.

Mucho se habla en los medios informativos acerca de las riñas entre los famosos, pero nunca se han representado tan gráficamente como en esta serie animada con muñecos de plastilina, creada por Erick Fogel.

Sus presentadores cada semana muestran a contendientes que se han caracterizado por las riñas creadas por los mismos fans, que si, N'sync es mejor que los Back Street Boys o que si Jackie Chan es mejor artemarcialista que Jean Claude Van Dame, etc. Todas estas disputas se llevan a cabo en un ring en donde la pelea será a muerte. Todo un derroche de sangre y de ocurrencias tan absurdas son los puntos importantes de este programa, en donde el campeón indiscutible hasta el momento ha sido Marilyn Manson.

Cada mes se presenta un especial de las mejores peleas y se tiene como invitados a verdaderas personalidades, por ejemplo ninguna persona que haya seguido este programa puede olvidar esa clásica pelea entre Carmen Electra vs Pamela Anderson, o qué me dicen de la pelea de las Spice Girls vs Hanson donde no ganó ninguno.

NICK DIAMOND

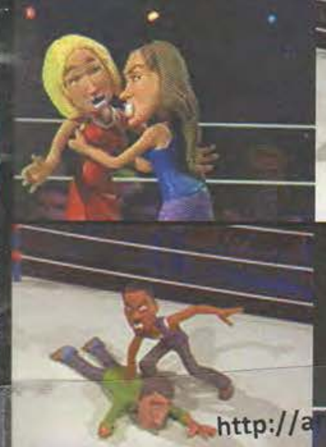
La idea de Fogel es de lo mejor, ya que ha querido representar en este programa, las irreverencias que han llegado a causar los medios por su supuesta información de primera mano, (paparazis, incluidos) con referente a las figuras públicas del momento. Y que hacen creer al espectador que estas riñas en verdad existen, pero lo mejor de todo es que llegan a subir al ring a comentaristas como Rossie O'Donell vs Opra Winfield, aunque en lo personal, me gustaría que se realizara un programa similar en México, y la pelea principal fuera, Paty Chapoy vs Juan Jose Origel, o de chavas mexicanas, qué les parece Paty Navidad vs Lorena Herrera, dizque galanes, Kuno Becker vs Demian Bichir, y de ahí me iría a una gran lista créanme, (oh sí, esas sí serían peleas).



Las caracterizaciones de las voces estadounidenses son excelentes, los tonos de voz son idénticos a los originales, desde sus modismos tipo hip hop hasta acentos británicos como los de las Spice Girls, por lo que en verdad les mando una felicitación, ya que al escucharlos nos recuerdan mucho a los actores reales y nos imaginamos lo que realmente dirían a su contrincante. Las peleas llegan a ser de lo más locas que se puedan imaginar, sobre un ring que puede cambiar constantemente, desde un ring enrejado, hasta una playa. Todo está permitido en estos enfrentamientos, donde no existen las reglas y en donde el vencedor no sale siempre con vida.

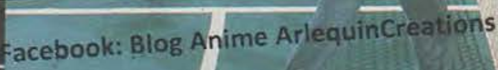
JOHNNY GOMEZ

Todo un verdadero espectáculo para quienes quieren ver algo original o que gustan del humor irreverente, eso y más es Celebrity Death Match.











MONONOKE NO HIME

Por Daniel Vázquez

Lejos en el pasado, cuando lo que se convertiría en Japón aún era una amalgama de tribus guerreras luchando por el control de la tierra y los recursos, un joven llamado Ashitaka salió de su poblado para encontrar una cura, o al menos una explicación, para la extraña maldición que cayó sobre él al abatir a un dios-jabalí. Dejando a su gente lejos en el norte, viajó a nuevas tierras y se encontró con una chica que vivía en el bosque, cabalgando sobre dioses-lobo y luchando a su lado contra los humanos que trataban de asentarse en su territorio. Una épica batalla entre dioses y hombres se está fraguando, y el mundo cambiará para siempre. No importa qué suceda, no importa quién gane, no habrá marcha atrás cuando los dioses sean asesinados.

Estamos ante otra maravilla del Studio Ghibli, una extraordinaria historia salida de la mente de Hayao Miyazaki. Con 2,4 billones de yens de costo de producción, esta película es el largometraje de animación más caro jamás realizado en Japón (Akira costó aproximadamente 1 billón de yens). Dura unos 133 minutos y se emplearon 144,000 cels (Laputa tiene una duración de "sólo" 124 minutos y Ponpoko utilizó "apenas" 82,000 cels). Recaudó más de 18 billones y medio de yens en Japón, batiendo el récord mantenido por E.T. durante 15 años (aunque el récord de Mononoke Hime fue roto algo más tarde por Titanic). También ha sido el video más vendido de todos los tiempos en el país del Sol Naciente, con más de 4 millones de copias (el anterior tope lo puso Aladdin, que vendió aproximadamente 2,2 millones de cintas).

La historia gira en torno a los mononoke. Antes he mencionado a dioses-jabalí y dioses-lobo, bueno, en realidad se trata de mononokes... pero, ¿qué es un mononoke? bien, realmente esta es una buena pregunta. Para Miyazaki se trata de unos espíritus, de unos dioses (o semidioses) que suelen habitar los bosques y zonas salvajes y los protegen. Es algo recurrente en toda la narrativa de Miyazaki, Totoro es también un mononoke, lo que ocurre es que al tener esa película un carácter más infantil, pues los mononokes adoptan ese aspecto más afable, como ositos de peluche, sin embargo, en una historia como Mononoke Hime, se utiliza un mayor realismo y los mononokes del bosque tienen el feroz aspecto del anciano jabalí Okkotonushi o la madre adoptiva de San, la loba de dos colas, Moro.

No obstante, para el resto de los japoneses el término mononoke es más general, literalmente significa "el espíritu de una cosa". Básicamente, llaman así a cualquier cosa inexplicable, desde un desastre natural hasta un simple dolor de cabeza. Un mononoke puede ser el espíritu de un objeto inanimado, como un lápiz, o el alma de una persona muerta (o viva), el espíritu de un animal, goblin, monstruo o un espíritu de la naturaleza.

Uno de los aspectos que más polémica ha levantado es la violencia que contiene esta película. Realmente no es para tanto, es cierto que en los pocos momentos en que se desata la violencia es absolutamente brutal, con brazos y cabezas cercenados en escalofriantes secuencias, pero esto ocurre en muy contadas ocasiones (realmente creo que en los distintos trailers ya salen todas las escenas) y por supuesto hay una razón para ello. Miyazaki



retoma un tema que ya trató en Nausicaä: el significado de vivir en medio de la destrucción y la desesperación, superando odio y venganza. Mononoke Hime trata de la guerra entre dioses y humanos, y el intenso odio existente entre ellos. Miyazaki dijo que "cuando hay una lucha, es inevitable el derramamiento de sangre, y nosotros no podíamos cerrar los ojos ante ello". En la propuesta del proyecto, él afirmó, "A pesar de todo, incluso en medio del odio y las muertes, hay cosas por las que merece la pena vivir. Un encuentro maravilloso, o alguna cosa bonita puede existir... Nosotros hablamos de odio, pero eso es decir que hay cosas más importantes. Plasmamos una maldición, para describir la alegría de la liberación."

Miyazaki recibió fuertes presiones por parte de Disney para que les concediera permiso para censurar las escenas violentas de la película, pero él permaneció inflexible ante esto, de manera que lo único que pueden hacer es doblarla.

Aunque el largometraje es tremendamente realista en todos los aspectos por nimios que sean (da gusto ver, por ejemplo, cómo Ashitaka monta la cuerda de su arco, que mientras viaja, lleva desarmado), también aparecen multitud de elementos de la mitología japonesa, siempre vistos a través de los





ojos del maestro Miyazaki, claro. Así, no sólo vemos a los mononokes, sino que somos testigos de la turbadora presencia del Shishigami, el dios dador de vida y muerte (debido a esta facultad vemos como en su caminar, cada paso produce una abundante y rica vegetación, que muere rápidamente al dar el siguiente paso), asimismo podemos ver a los simpáticos kodamas, me gustaría detenerme un poco en estos curiosos seres... su nombre significa "espíritu de los árboles", sin embargo, hay un pequeño juego de palabras (en japonés, claro), de manera que si usáramos kanjis para su nombre también significaría "pequeña bolita". Los hay de diferentes formas y tamaños, y son un tipo de espíritu que vive en los bosques, aparecen en muchos cuentos populares japoneses, aunque los kodama, como pequeñas criaturas blancas, son una creación de Miyazaki. Una de las cosas que más me llamó la atención cuando investigaba sobre la mitología que aparece en Mononoke fue precisamente el origen de los kodama, me lo explicó un anciano maestro de filología japonesa, y, sin extenderme mucho dice así: Según una antigua leyenda, una joven muchacha de unos diecisiete años atravesaba un bosque de Honshuu junto con su hermano y su prometido. Una noche fueron asaltados por bandidos que mataron a los muchachos, sin embargo, la chica consiguió escapar escabulléndose en la oscuridad de la maleza. Anduvo perdida durante largo tiempo, hasta que finalmente cayó exhausta y murió debido a que no podía encontrar la salida del bosque. Pero justo antes de morir unas lágrimas llenaron sus ojos y resbalaron por sus mejillas.., y de esas lágrimas cobraron vida los kodama, que observan a los desconocidos pasar por los senderos de los bosques, y cuando sienten la presencia de un corazón puro, les ayudan a no perderse. Y ese es el motivo por el que los kodama, en la película, guían a Ashitaka y a San a través del bosque, ¿verdad que es bonito? ^_^

La película ha tenido también un gran éxito fuera de Japón, debo reconocer que los estadounidenses la han tratado muy bien, y no quiero dejar de mencionar el acertado trabajo de adaptación y doblaje del guión original llevado a cabo por el mismísimo Neil Gaiman, autor de reconocido talento, creador entre otras obras de The Sandman. Como curiosidad me gustaría comentar el doblaje de Moro a cargo de Gillian Anderson (nuestra querida Scully de X-Files), que por desgracia queda casi irreconocible debido al proceso de distorsión al que debe someterse su voz para que adquiera ese extraño eco inhumano que poseen los mononokes.



Y no quiero acabar este escrito sin recordar al entrañable artista y gran maestro Yoshifumi Kondo, director de la maravillosa Mimi o Sumaseba, que murió al finalizar el rodaje de Mononoke Hime.



Han pasado quince años desde Nausicaä... de diferentes formas y manera pero el conflicto entre la naturaleza y los humanos sigue sin resolverse... y ahora por fin, Miyazaki nos da su conclusión: "no hay un final feliz en la lucha entre humanos y dioses furiosos" (palabras extraídas de la propuesta del proyecto inicial).

Evidentemente, a nivel técnico, Mononoke Hime es la obra cumbre del Studio Ghibli, y ciertamente, es una historia extraordinaria realizada con una maestría que sólo Miyazaki puede alcanzar. Tal es la dedicación empleada que acabó con las manos vendadas de tanto trabajar. Sin embargo, personalmente, prefiero otras obras de Ghibli (Mimi es mi debilidad, y Laputa tiene algo mágico...), lo cual no quiere decir que ésta no sea una de las mejores películas que veré en mi vida, y es que San, es realmente especial...





Weiß kreuz

Por Patricia Reynaga.

Continuación...

La segunda parte, del capítulo 16 al 24, nos muestra que WK ha retomado su vida cotidiana: Youji continua de mujeriego, Omi va a la escuela, Ken entrena niños y Aya cuida de su hermana en el hospital.

Entonces aparece SS (Esset, Esusetto) un trío de ancianos (1 mujer y 2 hombres) que actúan desde las sombras y poseen poderes telepáticos y telequinéticos. SS necesita un cuerpo para que su líder resucite y usan a Schwarz como instrumento de sus planes.

Repentinamente se dan atentados contra los miembros de WK y lo peor de todo, la comatosa Aya desaparece del hospital.

Youji, Ken y Omi se reúnen otra vez en el sótano de la florería y encuentran a Manx junto con otros dos elementos de Kritiker: Botan y Birman (ésta última será uno de sus contactos a partir de ese momento).

Aya/Ran se les une finalmente.

Schwarz y Schreied participan más todavía en la acción y se nos ofrecen mayores datos acerca de ellos, sobresaliendo Farfarello (¡Demente absoluto!) y Neu (¡Pobre Youji!).

Se descubre un inesperado romance de Nagi (demoledor en más de un sentido, por cierto).

El terrible e inminente enfrentamiento entre Weiß Kreuz, Schwartz y Schreied sobreviene. Sakura es secuestrada también y casi sacrificada en un rito demoniaco mientras...

El final es tan rápido, melodramático y contiene tanta información, que no te conformarás con verlo sólo una vez. Eso te lo aseguro.

Misión 06: Anime y Ovas.

Los 24 capítulos tienen como título una palabra en alemán que proyecta el concepto del episodio (por cierto, Weiß Kreuz se pronuncia Vaisu Kuroitu en japonés), además de involucrar emocionalmente a algún miembro del mismo, excepto en el último que toca de cerca al cuarteto.

El anime difiere del manga en diversos puntos, quizá el más importante porque es el motivador de Aya/Ran, es la manera como su hermana entra en coma; en el manga es una explosión, en la serie, la limosina donde viaja Reiji Takatori atropella a la joven. Asimismo, el manga aporta más datos sobre los personajes y su pasado mientras que el anime recurre al flashback solo como referente que explicará el porqué de la acción.

En cuanto a los ovas, existen dos Verbrechen (Crímen) Nov.1999, donde WK cambia de uniformes (Negros generalmente); y Strafe (Castigo) Feb-2000.





Misión 07: La música.

Es muy buena, tanto la instrumental como la interpretada por Proyect Weiß. La rúbrica de entrada Velvet Underworld (Infierno de terciopelo) es una de las mejores y aunada a las imágenes proporciona una dinámica visión de los personajes principales gracias al trabajo de edición.

La salida, en cambio, usa una melodía evocadora y lánguida, Beautiful Alone (Bellamente solo).

Y no puedo dejar de mencionar el hermoso arreglo para guitarra que se maneja en varios capítulos, regularmente al cierre, que acentúa la melancolía y tiene por ejemplo, a Aya/Ran en la obscuridad, o el rostro y sentimiento de Ken ante una amistad traicionada doblemente.

Existen recopilaciones en CD (vocales y dramáticas) además de musicales y videoclips.





Misión 08: Los culpables directos

Weiß Kreuz prueba la importancia de la compenetración obra-interpretes. Proyect Weiß es un equipo de afamados seiyuus que dio voz originalmente al cuarteto de cazadores blancos en un radiodrama de 15 minutos con tal éxito, que se amplió a media hora los miércoles a las 11de la noche, y los viernes a las 9PM y, como ya se mencionó, sirvieron de modelo base para el diseño de personajes.

Takehito Koyasu.



Personaje:
Aya/Ran Fujimiya.

También ha dado voz a Hotohori (Fushigi Yuugi), Zench Merquise (Gundam W), Touga Kiryu (Utena, ¡Qué voz!), Izumi (Bronze), Daisuke (Ranma 1/2) y Hanagata (Saber M) entre otros.

Miki Shin'ichirou.



Personaje:
Youji Kudou.

También es: Allen Schezar (Escaflowne), James (Pokemon), Keisuke (Fushigi Yuugi), Larva (Princess Miyu).











Seki Tomokazu
Personaje: **Ken Hidaka.**

Interpreta a: Van Fanel (Escaflowne), Touji (evangelion), Touya(CC Sakura), Kamui (X) y Jupie (T W H Elves).

Yuuki Hiro.
Personaje:
Omi Tsukinoyo.

Nombre real: Teruhisa Tsuyusaki.
Es: Dios (Utena), Leon (Shamanic Princess), Dende (DBGT), Alfred (Slayers Next).

El resto de los seiyuus que participaron en WK, han intervenido también en múltiples animes como MMB, Escaflowne, Gundam W, Fushigi Yuugi, DBZ o Utena entre otros.

Misión 09:
Ampliar investigación.

Weiß Kreuz es un concepto creativo del que hay mucho que ver, leer, escuchar y, sobre todo, comentar dada la carga contextual y descriptiva desde el hecho mismo de que los 'buenos' son asesinos y además tan buenos y efectivos que no necesitan cubrirse el rostro para evitar ser reconocidos porque jamás queda nadie en condiciones de declarar algo.

Asimismo, dada la naturaleza trágica del cuarteto y la temática del anime (Si a estas alturas no se han dado cuenta, aviso, ¡No es para niños!) tampoco cuenten con un final feliz según el concepto común, hay pinceladas cómicas, pero sólo eso, el resto abarca lo bajo que puede llegar a caer el ser humano y la redención que busca en su vida, en un afán, quizá inútil, de descanso espiritual.

Aya, Youji, Ken y Omi: Los cazadores blancos.
¡Weiß Kreuz!

010 Misión Ejecutada.



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
T.N.T. Expo
Manga-Cómic
Ciudad de México
28, 29 y 30
de Abril
del 2001
Centro de Convenciones de Tlatelolco
a una cuadra del Metro Tlatelolco
Inf. 017-273-05-96 5873-38-10
Cárds
Cómics
Revistas
Clubs
foros
Conferencias
Películas
Discos
Videos
Disfraces
Y mil
cosas
más
www.geocities.com/tlatelolcom
Dirección:
Eje 2, esq.
Eje Central
2001
Muestra tu Revista Seinen
y pasas al 2x1
Expo-Manga Comic T.N.T.
Valido para cualquiera de los tres días
www.geocities.com/tlatelolco



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations